HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#89 | DIC'15-ENE'16
PVP 4'50 €

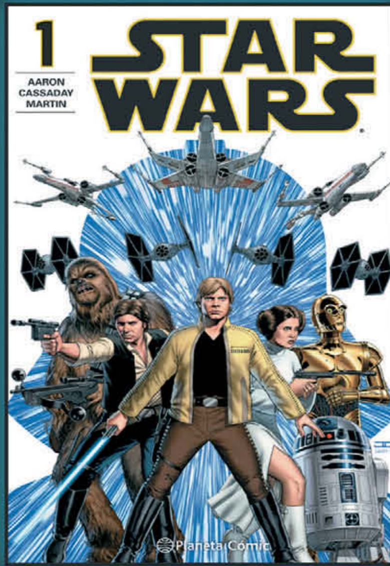


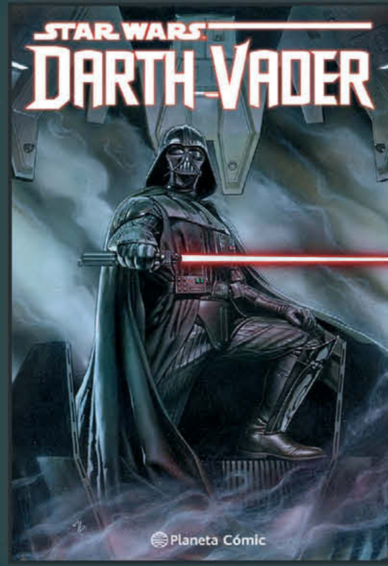
STAR WARS: LA TRILOGÍA CLÁSICA · LAS SERIES · LOS CÓMICS
LUCAS & SPIELBERG · I AM YOUR FATHER · JOHN WILLIAMS
LA NARANJA MECÁNICA · FANTASTIC MR.BOND · Y MUCHO MÁS

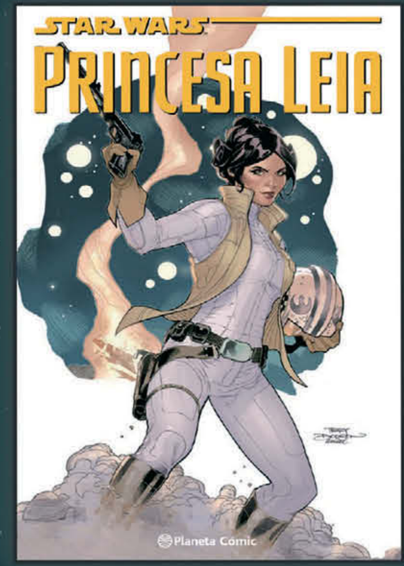
www.scifiworld.es

ISSN 1885-5385
9 771885 538001 89

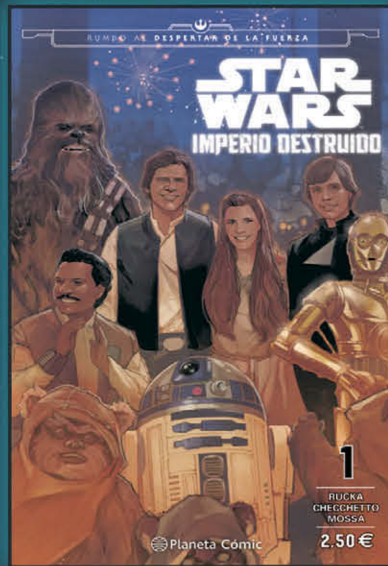
¡Empieza ahora tus series de *Star Wars*!











Más info:
www.planetacomic.com

Síguenos en:


PlanetadComic


PlanetadComic

Planeta Cómic

Disney | LUCASFILM

© & TM 2015 LUCASFILM LTD.

SCIFIWORLD
PASIÓN POR EL FANTÁSTICO
WWW.SCIFIWORLD.ES

EDITA
Inquedanzas Editoriais
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR
Luis M. Rosales
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE
Raúl Gil
raul@scifiworld.es

BSOs
Fernando Fernández Jiménez

CÓMICS
Rafael Ruiz-Dávila

LITERATURA
Alfonso Merelo

REDACCIÓN
Juan Andrés Pedrero Santos
David Mateo
Toni Benages
Marta Anaís
Josep M. Contel
Ignasi Juliachs
Víctor Matellano
María Laura Gutiérrez
Mike Hodges
Ángel Sala
Ángel Agudo
Rubén Higueras
Manuel Ruíz
Joaquín Torán
Domingo López
Tonio L. Alarcón
Ramón Monedero
Christian Aguilera
Roberto J. Rodríguez
David Ribet
Miguel Martín
José M. Rodríguez
José Amador Pérez
José Mellinas
Álvaro Pita
Diego Vázquez
Esther Soledad Esteban Castillo
José Mellinas
Malize Evans
Miquel Mateos
Lorenzo Chedas
Santiago Taboada

Ilustración de portada
Mo Caró

CORRESPONSALES
Mark Pilkington (Londres)
Nuno Reis (Oporto)
Alain Schlockov (Paris)

PUBLICIDAD
Maria Porto
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (redacción)
C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Dixito Estudio SL
Telf.: 986 185 446

IMPRESIÓN
Imprenta Mundo

DISTRIBUCIÓN
SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

CONTENIDO

NÚMERO #89 | DICIEMBRE 2015 / ENERO 2016





EDITORIAL

Scifiworld acaba de cumplir diez años, ¡casi nada! Parece que fue ayer cuando nos lanzamos a esta aventura impulsados por una incontrolable pasión por el fantástico. Diez años en los que, parafraseando a James T. Kirk, hemos viajado a nuevos y extraños mundos, descubierto nuevas formas de vida y nuevas civilizaciones, llegando a donde ninguna otra publicación de género había llegado antes en este país.

No ha sido un camino fácil, pero lo hemos recorrido en vuestra compañía cada día. Desde las páginas de este magazine hasta la inmediatez de la web. Diez años, 120 meses, 530 semanas, 3.653,4 días, 87.858 horas, 5.259.480 minutos, 315.568.800 segundos de puro cine fantástico con todos vosotros.

Scifiworld, este loco sueño iniciado en 2005, no sería posible sin la colaboración de muchísima gente. Muchísimos amigos que han aportado su tiempo, conocimientos, e ilusión a este proyecto. No han sido tiempos fáciles los que hemos vivido últimamente. Los que estáis ahí lo sabéis mejor que nadie. Pero seguimos al pie del cañón, juntos, con ilusión y ganas para continuar viajando, explorando y disfrutando el mejor género del mundo. Gracias a todos. Y gracias a ti también, querido lector. Por que sin ti no habría motivo para existir. Tu eres el que nos da energías y fuerzas para continuar avanzando por los senderos del fantástico. Y por ello nunca nos cansaremos de darte las gracias. Gracias por estar ahí, por apoyarnos, por seguirnos día a día en este viaje a la tierra de los sueños. Infinitas gracias.

¡Larga vida al fantástico! ¡Larga vida a Scifiworld!

Luis M. Rosales
Director





ALIEN: COVENANT

LAS PRECUELAS DE ALIEN SERÁN CUATRO

Después de que Fox anunciáse que la segunda parte de Prometheus sería el segundo *film* de una trilogía, ahora se sabe que dicho proyecto en realidad serán cuatro precuelas al *film* original de 1979.

Ridley Scott ha dicho que ***Prometheus*** ha sido en realidad la antesala de la nueva trilogía, algo así como va a hacer James Cameron con su proyectada nueva trilogía de ***Avatar***, de forma que ***Alien: Covenant*** será la segunda película de cuatro.

Según Scott: *"Es una historia muy compleja, una evolución de lo que hice con **Prometheus**, me sorprendió que tras el primer **Alien** nadie hizo la pregunta '¿quién creó al alien y por qué?' Preguntas muy básicas que sentaron la base de **Prometheus**, que comenzó a indicar quién podría haberlos creado y de dónde vienen"*. A lo que agrega: *"La siguiente nos contará, como punto de partida, que pasó con Shaw y David, después de esta habrá otra y luego otra que nos llevará poco a poco al film original de 1979. ¿Por qué ese jinete espacial estaba ahí y por qué tenía un alien dentro de él? Todas las preguntas serán respondidas"*.

Michael Fassbender repetirá el papel del androide David. Y aunque otros miembros del cast no han sido confirmados, el director ha confirmado que el papel de Noomi Rapace, Elizabeth Shaw, aparecerá muy brevemente.

EL GUIÓN DE LA SECUELA DE PREDATOR ESTÁ LISTO

▶ Shane Black y Fred Dekker ya han terminado el guión de la nueva película de Predator. Así lo ha anunciado Dekker en su perfil de Facebook.

"La escritura es tan fresca, la perspectiva es tan fresca. Te digo que vas a ver algo que no te esperas y vas a decir 'Esta es la forma más entretenida de reinventar una franquicia'".

Por el momento no ha trascendido ningún detalle de su argumento. Veremos si realmente opinamos así, pero teniendo en cuenta el bagaje de Dekker puede ser algo muy interesante. Parece ser que Shane Black y Fred Dekker han creado una inventiva secuela

MEN IN BLACK 4 TENDRÁ UNA PROTAGONISTA FEMENINA

▶ La productora de Men in Black, Laurie MacDonald, reveló durante una entrevista que el revival de la franquicia contará con *"una destacada Mujer de Negro en la cuarta película"*.

En anteriores noticias se había comentado que Will Smith no estaría en la próxima entrega pero MacDonald y su socio, y también esposo, Walter Parkes puntualizó *"nunca cuentes a Will fuera"*.



NUEVA SECUELA DE RIDDICK Y ¡SERIE DE TV!

Así lo ha anunciado Vin Diesel

Nuestro anti-héroe favorito, Riddick, ¡vuelve! Así lo anunció Vin Diesel en Instagram:

*"La última noche nuestra compañía celebró una fiesta por el lanzamiento de nuestra división de TV. **MERC City** es un show que seguirá a Mercenarios y Caza Recompensas en el universo de Riddick. El próximo més DT comenzará a escribir el nuevo capítulo de The Chronicles of Riddick... FURIA"*.

Por DT, Diesel se refiere al realizador David Twohy, quien escribió y dirigió las tres entregas anteriores, ***Pitch Black***, ***The Chronicles of Riddick*** y ***Riddick***. Twohy también fue el responsable de las dos entregas animadas ***The Chronicles of Riddick: Dark Fury*** y ***Riddick: Blindsided***.

¡Así que todos los fans del Furiano podemos estar contentos!

SCIFIWORLD The Bar — Toni Benages Gallard





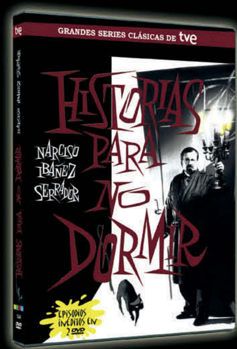
Este año la puerta más famosa de la televisión se vuelve a abrir... ¿Te atreves a entrar?



Estas historias te harán temblar, te harán sonreir, te harán pensar...

La mítica serie creada por Narciso Ibañez Serrador por primera vez completa, con libreto y ordenados por fecha de emisión.

También disponibles los episodios inéditos en 2 DVDs por separado (EL CUMPLEAÑOS, LA MANO, EL DOBLE, EL COHETE, LA ESPERA, EL REGRESO, EL ÚLTIMO RELOJ y EL CASO DEL SEÑOR VALDEMAR)



YA A LA VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS FÍSICAS y ONLINE.

Y no te pierdas el clásico infantil que marcó a toda una generación



39ESCALONES FILMS DVD VIDEO

www.39escalones.es

SCIFIWORLD RECOMIENDA...

SIMBIOX

APRENDE MAQUILLAJE FX CON NOSOTROS
ECONÓMICO, PRÁCTICO, PROFESIONAL Y DIVERTIDO





Más información e inscripciones en:
www.simbiox.com

PlanetFanShop.com

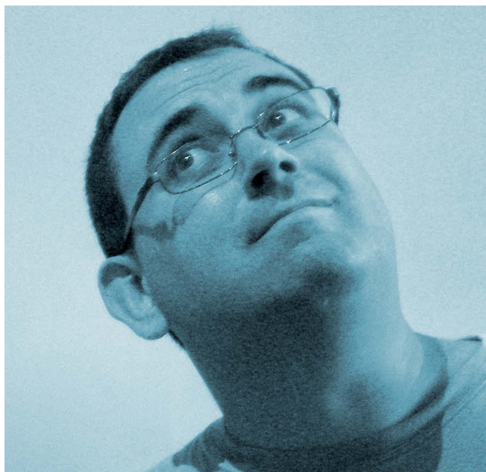
Despierta tu lado friki



¡Estas Navidades Se Original y Regala Fanisetas!



Cupón 10% de descuento introduciendo "scifiworld"



LA SOMBRA DE GRUMM por **David Mateo**

SPIDERMAN, LA HISTORIA JAMÁS CONTADA

La editorial Panini, después del éxito que supuso «Marvel cómics, la historia jamás contada» de Sean Howe, publica el magno volumen: «Spiderman, la historia jamás contada». Por tanto, todos los amantes del trepamuros estamos de enhorabuena, pues Julián M. Clemente, editor de Marvel en España y autor de este profuso compendio, vuelve a ponerse delante del procesador de textos para repasar la carrera del mejor personaje de cómic creado en el siglo XX. Desde sus primeros pasos, cuando el personaje naciera en agosto de aquel lejano 1965 en las páginas del Amazing Fantasy nº15, a los controvertidos guiones de Dan Slott, actual guionista de la colección, y de su reciente incorporación a las filas de ***Los Vengadores*** en las producciones de Marvel Studios y Sony. Todo un recorrido biográfico que ningún aficionado al cómic debería dejar escapar.

Tras entrevistarlo en nuestra sección por aquel nostálgico libro titulado **Los chicos que coleccionaban tebeos**, Jualián vuelve a las páginas de nuestra revista para hablar de su última obra.

Lo primero de todo: ¿Por qué Spiderman? ¿Qué te une a este personaje para haber escrito tres libros sobre él?

Bueno, después de tantos años es casi como un compañero. Mi vida ha cambiado como la de cualquier persona que ya ha cumplido los cuarenta, pero en ella siempre ha habido una constante, que es Spider-Man. Después de escribir los dos primeros libros y que hayan pasado quince años, me di cuenta que me apetecía mucho reencontrarme con él y volver a contar su historia lo más completa posible.

Por curiosidad, ¿cuál fue el primer cómic que leíste de Spiderman?

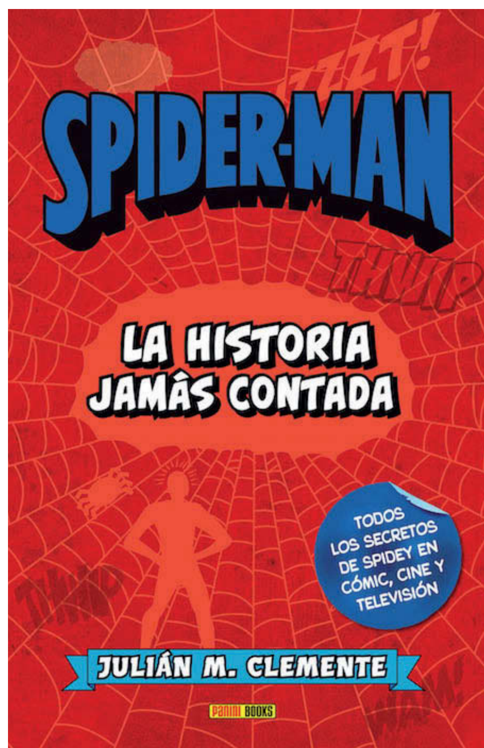
Spiderman de Bruguera Nº 26. También fue mi primer cómic a secas. Me sigue pareciendo un grandioso tebeo. Es el comienzo de la etapa de Gerry Conway. Debía tener seis o siete años y dudo que supiera siquiera leer.

¿Ahora sí, nos encontramos ante su biografía definitiva? Los que seguimos tu carrera literaria, ya tenemos tres biografías del personaje.

He intentado hacer un libro que agote el tema, porque me di cuenta que en absoluto estaba agotado. Desde que escribí BJLM, he recopilado ingentes cantidades de información, han salido a la luz nuevos datos y ha pasado ese tiempo de historia del personaje. Yo también he cambiado como autor. En principio, el libro era una actualización, pero descubrí que no me gustaban mis anteriores libros leídos ahora, así que tiré a la basura casi todo. Resiste alguna cosa, pero es más anecdótico que importante. Y en un momento dado, creo que hacia mitad de los ochenta, dejé de mirar mis anteriores libros, porque me di cuenta que no estaba sacando nada de ellos que me sirviera de verdad.

¿Qué encontraremos en «Spiderman, la historia jamás contada» que no tengamos en «Biografía no autorizada», «Bajo la máscara» o «Historia de una araña»?

Yo creo que los anteriores libros eran más de divulgación de un personaje del que había que traer mucha información, porque había muchas lagunas en nuestro país y no estaban reeditadas las aventuras clásicas desde hace mucho tiempo. En cambio, este libro es un ensayo periodístico. Se trata de contar la historia del personaje detrás de los tebeos, por así decirlo. Se ha puesto mucho más el acento en eso y es un libro que se ha olvidado de apéndices, tablas e incluso ilustraciones, porque todo eso puede encontrarse en otra parte, pero también porque hubiera sido virtualmente imposible incluirlo. Al menos no sin alcanzar las 1000 páginas



¡¡Estamos ante un libro de 600 páginas!! ¿Cuál ha sido el proceso creativo de la obra?

Complicado. Ya te cuento que inicialmente iba a ser una actualización que me llevara poco tiempo, pero el propio libro me llevó por un camino totalmente distinto. Tenía mucha información acumulada, pero había que ordenarla y estructurarla, y eso ya me llevó unos cinco meses... antes siquiera de sentarme a escribir nada. La redacción del libro me ha llevado once meses de trabajo. Había momentos en que pensaba que nunca acabaría, o que la medida del libro sería inasumible para la editorial. Ha sido duro, pero también apasionante.

Hagamos un poco de metaliteratura o de intrahistoria editorial. ¿Cómo definirías estos cincuenta años de vida editorial del personaje?

Largos y diversos. Es un personaje que, manteniendo unas constantes, ha atravesado por muchísimas vicisitudes e interpretaciones. Lo cual no deja de ser llamativo, dado que el personaje ya lo dejaron "completo" Stan Lee y Steve Ditko, algo que no puede decirse de ninguno de los grandes iconos del cómic, como Superman, Batman... todos ellos han sido alterados a lo largo de las épocas, pero Spider-Man ya era perfecto cuando sus creadores concluyeron su trabajo. Es un espejo constante en que los sucesores deben mirarse para no perder de vista el héroe con el que están trabajando.

La obra se estructura por períodos y supongo que desde Marvel habrás recibido alguna ayudita a la hora de desarrollarlos. ¿Has

La actualidad más reciente en www.scifiworld.es

tenido la oportunidad de hablar con míticos guionistas o dibujantes de la colección? ¿Ha sido fluida la conexión España – USA?

He hablado con algunos, a título personal, no a través de la editorial, y ha sido muy agradable. Pero en un momento dado me di cuenta que no era tan importante y ayudaba tanto poder contactar con tal o cual autor si le preguntabas por cosas que habían pasado hace cuarenta años y de las que no se acordaba con exactitud. En cambio, las entrevistas que ese mismo autor concedió hace esos cuarenta años, cuando los sucesos estaban frescos en su cabeza, sí son especialmente reveladoras.

Obviamente, la esencia de un personaje que nació en 1965 ha cambiado muchísimo a lo largo del tiempo, ¿pero aquel Peter Parker creado por Lee y Ditko todavía subsiste en el Peter Parker del siglo XXI?

Creo que sí. De hecho, Dan Slott ha jugado mucho con eso, a retratar un personaje que con quince años soñaba con ser una determinada persona a una determinada edad, y cuando llega a esa edad se da cuenta que no ha hecho nada de eso y que debe cambiar y cumplir sus sueños. Pero esto es muy pendular, nunca sabes por dónde llevarán las cosas los siguientes autores. Me alegro de que Marvel haya resistido la tentación de devolver a Peter a los quince años, porque esa tentación está ahí, y en su lugar nos haya ofrecido algo tan extraordinario y mágico como Miles Morales.

Julián, ante un neófito que jamás haya abierto un cómic de Spiderman, ¿qué saga, cómic o etapa le recomendarías para que se quedara enamorado del personaje?

Depende de la persona. A alguien con un bagaje de cómics, sin duda la etapa de Ditko. Seguro que luego sigue hasta la muerte de Gwen, como poco. A alguien que entra de nuevas, **Ultimate Spider-Man** o la etapa de Straczynski y Romita.

En el libro también tocas las series de animación del personaje. ¿Cuál es tu serie de animación preferida o que recuerdas con más cariño?

Spectacular Spider-Man, porque es la que más se ha acercado a la serie "definitiva" de Spider-Man. Ojalá hubiera durado más. Luego ***The Animated Series***, a pesar de los diseños. Está por encima de eso y es una gran serie.

En las últimas películas de Spiderman, tanto en la trilogía de Sam Raimi o en la bilogía de Marc Webb, hemos podido comprobar como el superhéroe de la gran pantalla cada vez se parecía más al superhéroes de los cómics. ¿Pero qué pasa con Peter Parker? ¿Piensas que Tobey Maguire o Andrew Garfield han sido buenos Peter Parkers? ¿Con qué te quedas de ellos?

Me quedo con Tobey Maguire, porque creo que encaja más con la personalidad del Peter de los cómics. Me gusta el trabajo de Andrew Garfield, pero creo que el enfoque de la saga está equivocado. Peter no es un marginado por haber perdido a sus padres, sino porque es un genio científico. Hay una escena en la primera Amazing que explica hasta qué punto erraron el tiro. Flash Thompson se pega con un chaval y Peter sale a defenderle. Cualquier fan arácnido sabe que el chaval a quien tendría que estar pegando Flash es el propio Peter.

Me hubiera gustado que, en ***Capitán América: Civil War***, tuviéramos la escena del desenmascaramiento, Peter se quitara la máscara y fuera Tobey Maguire. Hubiera sido un puntazo genial.

¿Qué esperas de Tom Holland y de esa vuelta, una vez más, al instituto que preparan Jon Watts y Marvel Studios/Sony?

No lo sé, porque estamos muy en las primeras fases y no me gusta opinar, porque es muy fácil equivocarse. Creo que es cierto que nos falta un Peter en el instituto, pero quiero tenerlo de verdad. Tom Holland ya está en los dieciséis años y en cuatro se plantará en los veinte. No podrá estar en el instituto mucho tiempo, y realmente me gustaría que estuviera durante dos o tres películas al menos, o mejor todavía, durante dos o tres temporadas de una serie de televisión. Creo que hubiera preferido una teleserie de imagen real de Spider-Man a una saga de películas, porque ya hemos tenido dos veces eso, pero nos falta la profundidad de campo que permite una serie. Y en cualquier caso, si tenemos una saga de películas, me gustaría que en Marvel Studios y Sony tuvieran en cuenta la lección de Harry Potter, en cuanto a que si enganchas a una audiencia a una edad y dejas que el personaje crezca con ellos, les puedes atrapar durante ocho películas.

Parece que el mundo de los superhéroes en los últimos tiempos orbita alrededor de las producciones audiovisuales, ¿eso deja espacio para los cómics, tal como los hemos entendido nuestra generación de carrozona o el cómic de superhéreoes volverá a reinventarse por enésima vez? ¿Cómo ves el futuro de nuestro Spiderman?

Creo que los cómics son más importantes que nunca. Las películas no son más que el trailer de los cómics. Las películas son divertidas, y son espectaculares y te lo pasas bien viéndolas, pero después del chute de adrenalina, necesitas profundizar, y ahí es donde están los tebeos. Puedes ir a ver ***Civil War*** y pasártelo en grande, pero la peli nunca alcanzará el nivel de detalle y de profundidad del cómic, así que quien quiera tener la experiencia de ***Civil War*** al completo tendrá luego que ir a los cómics y empaparse de ellos. El deber de los cómics ahora es ofrecer esas nuevas historias que puedan convertirse en películas, pero el cine nunca superará su magia. No hay mayor placer lúdico que leer un buen tebeo.

Muchas gracias, Julián, y toda la suerte del mundo con el libro. SFW



04 DICIEMBRE 2015

KRAMPUS. MALDITA NAVIDAD

Krampus | USA | 2015 | 98 min. | Universal Pictures International Spain
Dirección: Michael Dougherty | **Guión:** Todd Casey y Michael Dougherty
Reparto: Allison Tolman, Toni Collette, Adam Scott, David Koechner, Stefania LaVie Owen, Conchata Ferrell, Luke Hawker, Emjay Anthony.



04 DICIEMBRE 2015

LANGOSTA

The Lobster | GR/UK/HOL/IR/FR | 2015 | 118 min. | Avalon
Dirección: Yorgos Lanthimos | **Guión:** Yorgos Lanthimos y Efthymis Filippou
Reparto: Jacqueline Abrahams, Roger Ashton-Griffiths, Jessica Barden, Olivia Colman, Anthony Dougall, Sean Duggan, Colin Farrell, Roland Ferrandi, James Finnegan, Robert Heaney, Rosanna Hoult, Bob the Dog, Ashley Jensen.



11 DICIEMBRE 2015

BLOODSUCKING BASTARDS

Bloodsucking Bastards | USA | 2015 | 86 min. | A Contracorriente Films
Dirección: Brian James O'Connell | **Guión:** Dr. God y Ryan Mitts
Reparto: Fran Kranz, Pedro Pascal, Joey Kern, Joel Murray, Emma Fitzpatrick, Yvette Yates, Justin Ware, Marshall Givens, David F. Park, Neil W. Garguilo.



11 DICIEMBRE 2015

EL CUENTO DE LOS CUENTOS

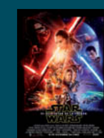
Il Racconto dei Racconti | IT/FR/UK | 2015 | 134 min. | Wanda Visión
Dirección: Matteo Garrone | **Guión:** Edoardo Albinati y Matteo Garrone
Reparto: Salma Hayek, Vincent Cassel, Toby Jones, John C. Reilly, Shirley Henderson, Hayley Carmichael, Bebe Cave, Stacy Martin, Christian Lees.



11 DICIEMBRE 2015

TURBO KID

Turbo Kid | CAN/NZ/USA | 2015 | 93 min. | A Contracorriente Films
Dirección: François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell
Guión: François Simard, Anouk Whissell, Yoann-Karl Whissell
Reparto: Munro Chambers, Laurence Leboeuf, Michael Ironside, Edwin Wright, Aaron Jeffery, Romano Orzari, Orphée Ladouceur, Steeve Léonard.



18 DICIEMBRE 2015

STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Star Wars: The Force Awakens | USA | 2015 | 136 min. | Walt Disney
Dirección: J.J. Abrams | **Guión:** Lawrence Kasdan, J.J. Abrams y Michael Arndt
Reparto: Daisy Ridley, Carrie Fisher, Mark Hamill, Harrison Ford, Adam Driver, Domhnall Gleeson, Peter Mayhew, John Boyega, Anthony Daniels.



01 ENERO 2016

POINT BREAK (SIN LÍMITES)

Point Break | GER/CH/USA | 2015 | 113 min. | Tripictures
Dirección: Ericson Core | **Guión:** Kurt Wimmer
Reparto: Teresa Palmer, Luke Bracey, Tobias Santelmann, Édgar Ramírez, Ray Winstone, James Le Gros, Delroy Lindo, Bojesse Christopher.



08 ENERO 2016

MAGGIE

Maggie | USA | 2015 | 97 min. | VerCine
Dirección: Henry Hobson | **Guión:** John Scott 3
Reparto: Arnold Schwarzenegger, Abigail Breslin, Joely Richardson, Douglas M. Griffin, J.D. Evermore, Rachel Whitman Groves, Jodie Moore, Bryce Romero.



15 ENERO 2016

LA QUINTA OLA

The 5th Wave | USA | 2015 | Sony Pictures Releasing de España
Dirección: J Blakeson | **Guión:** Susannah Grant, Akiva Goldsman y J. Pinkner
Reparto: Chloë Grace Moretz, Nick Robinson, Liev Schreiber, Maika Monroe, Maggie Siff, Maria Bello, Ron Livingston, McKaley Miller, Tony Revolori.



22 ENERO 2016

JEM Y LOS HOLOGRAMAS

Jem And The Holograms | USA | 2015 | 119 min. | Universal Pictures
Dirección: Jon M. Chu | **Guión:** Ryan Landels
Reparto: Aubrey Peeples, Stefanie Scott, Aurora Perrineau, Hayley Kiyoko, Molly Ringwald, Isabella Kai Rice, Barnaby Carpenter, Jason Kennedy.



29 ENERO 2016

MIDNIGHT SPECIAL

Name of the film | USA | 2015 | Warner Bros Pictures España
Dirección: Jeff Nichols | **Guión:** Jeff Nichols
Reparto: Joel Edgerton, Kirsten Dunst, Adam Driver, Michael Shannon, Sam Shepard, Jaeden Lieberher, Paul Sparks, Dana Gourrier, Scott Haze.

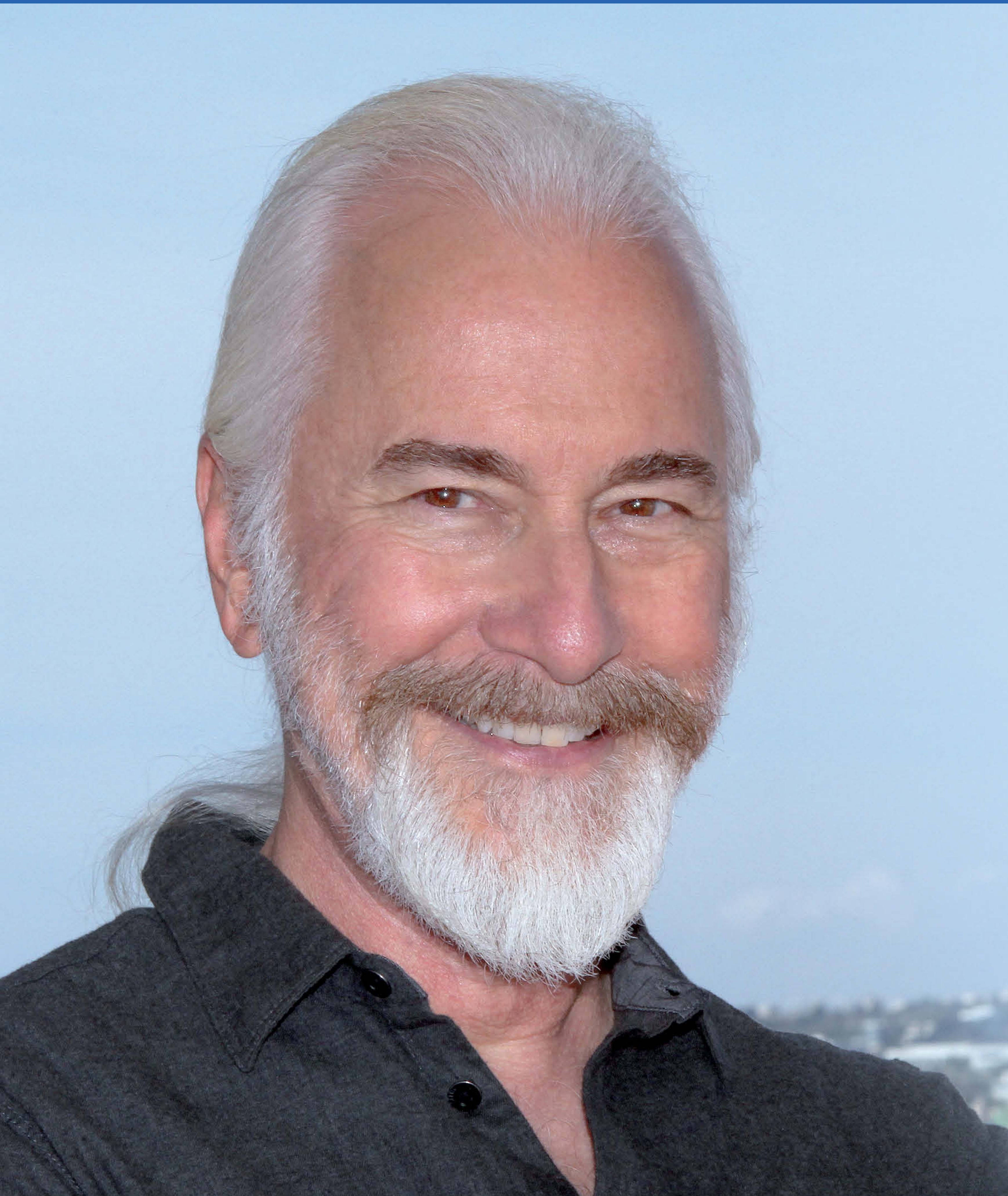


29 ENERO 2016

PESADILLAS

Goosebumps | USA/AUS | 2015 | 103 min. | Sony Pictures
Dirección: Rob Letterman | **Guión:** Darren Lemke
Reparto: Jack Black, Dylan Minnette, Odeya Rush, Ryan Lee, Amy Ryan, Jillian Bell, Ken Marino, Halston Sage, Steven Krueger, Keith Arthur Bolden.

Suscríbete en **www.scifiworld.es/at/suscriptor**



SITGES 2015

RECORDS, POLÉMICAS ABSURDAS Y MUCHO, MUCHO CINE FANTÁSTICO

fotos **Josep M. Contel**

Sitges volvió a brillar con luz propia un año más. Marcada por la visita del gran Rick Baker, el hacedor de monstruos responsable de títulos como ***An American Werewolf in London***, la saga ***Men in Black***, ***It's Alive*** o ***Gremlins 2: A New Batch***, la 48ª edición del Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña mostró un gran nivel de producción fantástica internacional y trajo a nuestro país algunos de los títulos más esperados por los aficionados al género. Entre ellos se encontraba ***Baskin***, un *film* dirigido por Can Evrenol en el que el subdirector del Festival, Mike Hostench, recibe un crédito de producción por su implicación y apoyo a la carrera del director. Esta mención fue el detonante para una de las más absurdas polémicas vividas en el certamen. La prensa tradicional al enterarse de la noticia durante la proyección del *film* no dudó en sospechar de lo lícito de la presencia del *film* en la sección oficial, lo que motivo una reunión con la directiva del festival para aclarar el asunto. Un hecho que nos hace reflexionar sobre el papel de los medios generalistas en el certamen, que normalmente acreditan a periodistas no especializados que cubren de igual forma eventos muy diversa índole. Los medios especializados conocíamos de antemano la presencia de Hostench en los créditos del *film*, que también incluyen al director artístico del Fantastic Fest de Austin. Una presencia que el propio Hostench no ocultó en ningún momento y que puede leerse tanto en su perfil de Facebook como en IMDb, pero que algunos periodistas generalistas no dudaron en usar para sugerir posibles usos ilícitos del dinero público que recibe el evento. Evidentemente, la presencia de estos medios es indispensable y necesaria para la proyección mediática del Festival, pero quizá los responsables de estos debe-

La 48ª edición de Sitges mostró un gran nivel de producción fantástica internacional

rían de destacar y acreditar a profesionales especializados que aporten su conocimiento del tema y se preocupen más por realizar una crónica de lo que allí sucede que por buscar molinos de viento a los que abatir.

También el otrora director del Festival, Alex Gorina, protagonizó otro polémíco momento con su desafortunada intervención en un programa de radio tras conocerse el fallo del jurado, calificando de "año perdido" la edición. Polémicas aparte, Sitges 2015 resultó un autentico éxito. Con un total de 77.955 entradas vendidas superaba en un 20,8% los datos de la anterior edición. Un incremento de ventas totales del 23,1% respecto a los datos de 2014 que marcaban un récord en los registros del festival y suponen una buena muestra de la consolidación y el crecimiento de un certamen que, además de contar con un público muy fiel, gana nuevos adeptos y notoriedad en todo el mundo cada año. Ángel Sala expresaba su satisfacción diciendo *"La interactividad de la programación con el público y los invitados, su implicación y el nivel de consenso respecto a la calidad de los títulos presentados en las diferentes secciones son grandes titulares en una edición que ha marcado una clara tendencia del género hacia el terror de autor y la heterodoxia del fantástico en su capacidad para combinarse, incluso fagocitar otros géneros como es el caso del western"*.



El nuevo director de la Fundación organizadora del Festival, Xavier Duran, también hacía una valoración muy positiva de esta 48ª edición: *"Es un año en el que se han batido récords de asistencia y de venta de entradas. Ya desde el inicio, la preventa de abonos y packs marcó un buen ritmo, hasta llegar finalmente a un incremento del 95% de packs y abonos vendidos respecto al 2014. Se trata de una señal indudable de la fidelidad del público del Festival, que ha mostrado su entusiasmo y ha hecho colas larguísimas durante todos los días. La asistencia a todas las salas ha sido masiva y, por ello, valoramos muy positivamente la toma de decisión respecto la apertura de una cuarta sala, la Tramuntana, que se mantendrá de cara a próximas ediciones. También se han abierto nuevas vías de colaboración en el ámbito industrial, académico y de patrocinios, con diversas iniciativas que han dado muy buen fruto y en las que insistiremos de cara al futuro"*.

No queremos dejar de mencionar la nueva sala Tramuntana, que pese a suponer un alivio para la apretada agenda de la prensa no debería utilizarse para realizar una entrega de premios, ya que sólo desmerece los galardones que ahí se entregan, o acoger proyecciones para público, al menos sin una considerable reducción de precio debido a las incomodidades de una sala que no reúne las condiciones adecuadas para un correcto disfrute de la proyección. También no podemos olvidar de alabar el nuevo espacio situado detrás del hotel Meliá que seguro que en el futuro se verá potenciado ofreciendo a los aguerridos espectadores un más que necesario espacio de recreo y distracción en un evento tan intenso como Sitges, que contó, un año más. con una exagerada *Sección Oficial* que rozó los cuarenta títulos para desesperación del jurado.


Paula Ortiz, directora de "La novia".


Maiara Walsh, Alberto Marini y Andrés Velencoso de "Summer Camp".


Anya Taylor-Joy (La Bruja).

Veamos ahora con un poco más de detalle lo que nos deparó el Sitges - Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña en su 48ª edición.

DÍA UNO (1)

La cinta de terror ***La Bruja***, dirigida por Robert Eggers, ha inaugurado oficialmente la 48ª edición del Sitges – Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya. El *film*, que combina brujería, supersticiones y fenómenos paranormales, contó con la presencia de su director, Robert Eggers, y de la actriz Anya Taylor-Joy. Eggers explicó que su película es expresamente ambigua. *"La ambigüedad es muy importante para mí, porque está presente también en la vida real"*, afirmó el director. Eggers también se mostró muy partidario de los cuentos de hadas, *"especialmente los que no tienen una moral predefinida"* y cree que *"el drama familiar es el más interesante de todos, como muestran las obras de Shakespeare, Hamlet o El rey Lear"*. Por su parte, la joven actriz Anya Taylor-Joy aseguró que ha disfrutado mucho en el rodaje, que ha supuesto su primer papel de actriz y que *"le gusta mucho cómo acaba la película"*.

Precediendo a la proyección de ***La Bruja***, el Auditorio dedicó un largo aplauso al venerado realizador danés Nicolas Winding Refn, que recibió el premio *Màquina del Temps* en reconocimiento a su brillante trayectoria. Además, Sitges 2015 acogió también una muestra de carteles seleccionados por el cineasta y que forman parte del libro **The Act of Seeing**, que presentaba al día siguiente junto a su autor, el crítico y periodista Alan Jones. A su vez, previamente a la presentación del *film* inaugural, los asistentes pudieron visionar el corto ***Consumo responsable (Nivel 7),*** dirigido por Santiago Segura. El cortometraje, producido por Gas Natural Fenosa, se enmarca en el proyecto Cinergía, iniciativa para divulgar la eficiencia energética a través del cine.

Paralelamente, el Espacio Movistar+ acogió una intensa maratón, abierta a todo el público, de la primera temporada de la mítica serie de David Lynch, ***Twin Peaks***, que ha hecho las delicias del público que se ha acercado a la área de la Fragata. Esta supuso la apertura de la sección *Serial Sitges,* que llenó la programación con las series más destacadas del género.

"La Bruja", dirigida por Robert Eggers, ha inaugurado oficialmente la 48ª edición del Sitges

DÍA DOS (2)

El segundo día del festival cedía el testigo a producciones autóctonas. ***Summer Camp***, una coproducción catalana y norteamericana, dirigida por Alberto Marini y producida por Jaume Balagueró, se presentaba en su premiere española en Sitges 2015. Alberto Marini declaraba que *"quiere mucho al Festival de Sitges"* y que para él *"es un sueño poder acudir al Festival como director"*. De hecho, Marini explicó que desde que vio ***Profondo Rosso***, de Darío Argento, quiso ser director de cine de terror. Jaume Balagueró, por su parte, repasó su trayectoria en el Festival, recordando que *"primero vine como espectador, después como director de cortometraje, director de largometrajes y finalmente como productor; mi próximo reto será como director del Festival"*, bromeó.



Nicolas Winding Refn

El equipo de ***La novia*** presentó esta particular y bellísima adaptación cinematográfica del clásico **Bodas de Sangre**, de Federico García Lorca. La directora, Paula Ortiz, recordó con nostalgia que trece años atrás había presentado su primer cortometraje en la sección *Brigadoon* del Festival, y comentó que el texto original *"es muy musical, un viaje muy intenso sensorialmente"* y, a la vez, que Lorca *"es visceral, conmociona, y explica de una forma inevitable cómo somos"*. Por su parte, la actriz Imma Cuesta, que interpreta a la novia, aseguró que para representar a su personaje *"ha tenido que sacar de su interior la cara más salvaje y animal que todos tenemos"*.

Al mediodía, comenzó la sesión de maquillaje de la tradicional *Sitges Zombie Walk 2015.* La playa de San Sebastián fue testigo de las colas de seguidores del Festival que quisieron transformarse en no muertos. Posteriormente, el célebre técnico de maquillaje y Fx Rick Baker –Premio *Màquina del Temps* en esta 48ª edición–, dio el pistoletazo de salida tras el cual las hordas de caminantes invadieron las calles de la Blanca Subur.

El miembro del mítico grupo Monty Phyton, Terry Jones, director de films memorables como ***La vida de Brian*** o ***Los caballeros de la mesa cuadrada*** recibió, en el Auditorio del Hotel Meliá, una *Màquina del Temps* en reconocimiento a su trayectoria cinematográfica.

Movistar+ presentó en Sitges su temporada de series de televisión, en el marco de la sección Serial Sitges y en una nueva localización, el Palau Maricel, se proyectó una sesión especial ***Juego de Tronos***, en la cual se pudo ver el impactante capítulo *Mother's Mercy*. Posteriormente tuvo lugar el talk show *No sabes nada (de) Jon Nieve*, una sesión en la que los asisten-


Oliver Stone.



Nicolás López y Eli Roth, de "Knock Knock".



Sion Sono.

tes pudieron sentarse también en el Trono de Hierro. Por otro lado, la sala Tramuntana acogió el estreno del capítulo 5 (T2) de la fascinante serie francesa ***Les Revenants***, con la presencia de la actriz Yara Pilartz (Camille).

El binomio que forman el director Eli Roth y el guionista y productor Nicolás López llegó a Sitges 2015 para presentar su último trabajo, ***Knock Knock***. Roth y López se mostraron cercanos y agradecidos de estar en Sitges y comentaron que la película está inspirada en el *film* ***Death Game***, sin negar otras referencias, como ***Fatal Atraction***, ***Funny Games*** o ***Hard Candy***. Eli Roth explicó que con esta película ha querido *"explorar más la vertiente del terror psicológico y que ha rebajado el nivel de sangre y vísceras más habitual en él"*.

La segunda jornada de Sitges 2015 acogió también la presentación del libro de Nicolas Winding Refn, **The Act of Seeing**, quien agradeció al Festival la organización del evento y también el premio *Màquina del Temps* que recibió en la primera jornada: *"Me siento privilegiado y alentado por el galardón que me habéis entregado"*, confesó el realizador.

El día prosiguió con otras actividades, como la clase magistral del maestro del cine de animación, Raul García, o la sección Brigadoon proyectó ***El gran amor del conde Drácula***, con la presencia de la actriz Rossana Yanni, que recibiría al día siguiente el premio *Nosferatu*.

DÍA TRES (3)

Sitges rindió homenaje a uno de los grandes de la industria cinematográfica internacional: Oliver Stone. El Festival extendió su alfombra roja para recibir al célebre director y productor norteamericano, que recibió, en un multitudinario acto en el Auditorio, el Gran Premio Honorífico del festival. Stone, con tres Oscar y cinco Globos de Oro a su palmarés y autor de films imborrables como ***Platoon***, ***Wall Street*** o ***JFK***, compartió su experiencia y conocimientos en una apretada *Máster Class*. A través de las

Sitges rindió homenaje a uno de los grandes de la industria cinematográfica internacional: Oliver Stone

preguntas de los asistentes, Stone repasó varios films de su dilatada carrera, como ***Natural Born Killers***, ***Nixon*** o ***World Trade Center***, o su última faceta como director de documentales y resumió su manera de afrontar cada proyecto que emprende con tres palabras, *"visión, imaginación e inspiración"*.

Oliver Stone, no obstante, no fue el único homenajeado del día en Sitges. El cineasta japonés Sion Sono recibió una *Màquina del Temps,* por su creativa y prolífica carrera cinematográfica. No en vano, el realizador presentaba en esta 48ª edición hasta tres películas: ***Tag***, ***Love & Peace*** y ***The Virgin Psychics***. Por otro lado, el Auditori del Hotel Melià fue el escenario de la entrega de una *Maria Honorífica* a Simon Yam, en


Terry Jones.

reconocimiento a su productiva carrera –protagonista de más de 200 películas– y del premio *Nosferatu* a la actriz argentina Rossana Yanni, icono del cine de terror en España durante la década de los setenta.

La programación del Festival prosiguió su marcha con el estreno de ***Baskin***, una producción turca de terror visceral que propone un auténtico viaje a los infiernos y que supone una excelente muestra de los valores emergentes del género fantástico actual. Su director, Can Evrenol, explicó que ha querido *"construir una historia lovecraftiana, un relato de terror que tuviera un formato de pesadilla, donde se mezclaran elementos folclóricos de diferentes partes del mundo y también de la cultura turca. Con un presupuesto ínfimo, hemos invertido mucha inventiva y creatividad para construir un film de terror muy diferente"*.

La tercera jornada sirvió también para dar a conocer dos producciones autóctonas, ***Vulcania*** y ***El cadáver de Anna Fritz***. El numeroso equipo de ***Vulcania*** con su director, José Skaf, al frente manifestó que su gran admiración por M. Night Shyamalan y explicó las referencias al cine de Shyamalan en Vulcania y, concretamente, a ***El bosque***. Por su parte, el veterano actor José Sacristán se mostró muy satisfecho con el resultado del *film*, del cual comentó que desde el primer momento le interesó *"la ambigüedad y la abstracción de la película"*.

I am your father , ***Haman***, ***Anabel***, ***The Gift***, ***Two thumbs up*** (con la presencia del premiado Simon Yam) o ***The Comedy*** son algunas de las otras propuestas que se pudieron disfrutar durante esta tercera jornada.

DÍA CUATRO (4)

A menudo, las historias y los especialistas que hay detrás de las películas ganan notoriedad gracias a su talento o a la fascinación que producen. La cuarta jornada de Sitges la protagonizó el legendario artista del maquillaje de efectos especiales, Rick Baker. Baker, ganador


David Prowse presentó su documental "I Am Your Father".


Gaspar Noé presentó la esperada y polémica "Love 3D".


Rick Baker recibiendo su premio Máquina del tiempo.

de siete Oscar al Mejor Maquillaje, fue galardonado con el premio *Màquina del Temps*, en reconocimiento a su magistral trayectoria cinematográfica. Baker repasó algunos de sus trabajos más memorables, como ***An American Werewolf in London***, ***Star Wars***, ***Hellboy*** o el videoclip ***Thriller*** durante su *Máster Class*. Y comentó que *"el trabajo del cual me siento más satisfecho es lo que hice en **Harry and the Hendersons**"*, pero *"yo soy muy crítico con mi trabajo y cuando lo termino siempre veo cosas que pienso que podría haber hecho mejor"*, añadió durante la charla en la que compartió y comentó numerosas fotografías de sus obras.

Dave Prowse, el actor trás la máscara de Darth Vader en ***Star Wars***, visitó el Festival para explicar el original documental que protagoniza, ***I am your father***, una coproducción catalana, dirigida por Toni Bestard y Marcos Cabotá, que relata la aventura personal de Prowse en la trilogía original de la legendaria saga galáctica. Justamente por su especial aportación a un fenómeno de la historia del género fantástico como ***Star Wars***, Prowse recibió agradecido y emocionado una *María Honorífica* del Festival por sorpresa.

Gaspar Noé presentó la esperada y polémica ***Love 3D***, un experimento a caballo entre el romanticismo y el porno en 3D que levantó mucha controversia en el Festival de Cannes. También el equipo de ***El cadáver de Anna Fritz*** presentó su *film*, y su director, Héctor Hernández, manifestó su fascinación por las películas que transcurren en un único espacio, *"una cuestión, sin embargo, que añade una gran dificultad"*. La actriz Alba Ribas, que interpreta a la difunta Anna Fritz, destacó la dificultad de su papel, el cual perfeccionó *"con muchos ensayos y contando con el asesoramiento de un médico"*.

La cuarta jornada de esta 48ª edición sirvió también para descubrir la estadounidense ***Maggie***, de Henry Hobson, una cinta oscura y melancólica, protagonizada por un inusual Arnold Schwarzenegger y por Abigail Breslin en medio

Rick Baker, ganador de siete Oscar al Mejor Maquillaje, fue galardonado con el premio Màquina del Temps

de una apocalipsis zombie. Asimismo, el director S. Craig Zahler, y el productor Gregory Zuk presentó ***Bone Tomahawk***, un western, con Kurt Russell y Matthew Fox, que se convierte en una exquisita cinta de terror.

DÍA CINCO (5)

En su quinta jornada Sitges acogió, por segundo año consecutivo, la presentación de la novela ganadora del Premio Internacional de Ciencia Ficción y Literatura Fantástica de Ediciones Minotauro, **Los que sueñan**, obra del escritor, guionista y director de cine, Elio Quiroga. El autor –director de los filmes ***Fotos*** (Premio al mejor guión y Premio especial del jurado en Sitges 1997), ***La hora fría***, ***No-Do*** y el documental


Bernard Rose presentó en Sitges su "Frankensten".

The Mystery of the King of Kinema–, comentó que con **Los que sueñan** ha querido *"jugar con las expectativas del lector" y que ha afrontado esta novela con "la voluntad de derribar las barreras que uno mismo se pone a la hora de escribir"*.

La entrega del premio *Minotauro 2015* a Elio Quiroga y la proyección de su cortometraje, ***Sirena negra***, precedieron la première mundial de ***I am a hero***, de Shinsuke Sato, la esperadísima adaptación del manga de Kengo Hanazawa, que otorga volumen y movimiento a los originales y espantosos no muertos de las viñetas. I am a hero relata la historia de Hideo, un dibujante con una vida miserable que un buen día es atacado por su pareja, convertida en un agresivo zombi y, a partir de entonces, verá como el mundo a su alrededor se hunde. En esta quinta jornada también pudieron verse otros films como ***The Hallow***, de Corin Hardy, ***Frankenstein***, de Bernard Rose o ***Endorphine***, de André Turpin, entre otras, incluidas en la sección *Oficial Fantàstic Competició*.

Por otra parte, el Festival arrancó el *Sitges Campus 2015*, una iniciativa que tiene la voluntad de convertirse en un punto de conexión entre las escuelas de cine y universidades y la industria cinematográfica que este año lleva el título de 'De Seven en La isla mínima: una historia del thriller contemporáneo'. El prestigioso crítico cinematográfico Alan Jones inauguró la primera sesión, 'El thriller contemporáneo: podemos hablar de un thriller del siglo XXI?' y el profesor Jordi Sánchez Navarro impartió la ponencia 'Del cine negro al thriller: como se define y en qué momento surge la etiqueta'.

DÍA SEIS (6)

La sexta jornada se inició con la proyección de ***Last Days in the Desert***, dirigida por Rodrigo García y protagonizada por Ewan McGregor, una crónica, cargada de magia y misterio, de las tentaciones de Jesús. El formidable talento interpretativo de Michael Fassbender y Marion Cotillard atrapó la atención de los es-


Jon Watts, el director d ela futura nueva entrega de Spiderman presento este año "Cop Car".


Laia Costa de "Victoria".



Elio Quiroga.

pectadores en ***Macbeth***, de Justin Kurzel, una adaptación visceral de una de las tragedias más cruentas de Shakespeare. Por su parte, Kevin Bacon encarnó a un sheriff psicópata y autoritario en ***Cop Car***, de Jon Watts, un thriller donde Bacon acosa a un par de niños que le han robado el coche de policía. Posteriormente, Sitges acogió la esperada ***Youth***, la nueva propuesta de Paolo Sorrentino, quien después de maravillar con ***La grande bellezza***, presenta ahora este retrato nostálgico de la madurez, contando con dos colosos de la escena internacional, Michael Caine y Harvey Keitel.

También se celebró la primera edición de la *Blood Red Carpet*, una iniciativa para la promoción del talento actoral en la que se ha seleccionado un grupo de actores y actrices, que se caracterizan por una trayectoria firme y que son candidatos idóneos para proyectos de envergadura internacional. El jurado otorgó la distinción *Red Blood Carpet 2015* a tres actores –Alejo Sauras, Álvaro Cervantes y Peter Vives– y a tres actrices –Laia Costa, Vicky Luengo y Godeliv Van den Brandt–.

Destacar la proyección de ***Cemetery of Splendour***, del tailandés Apichatpong Weerasethakul, una evocadora cinta donde unos soldados son tratados de una extraña enfermedad que les produce una somnolencia constante. Hipnótica, misteriosa, mágica, ***Cemetery of Splendour*** formó parte también de la sección oficial 'Un certain regard' del Festival de Cannes de este año.

Por segundo año se entregó el premio *Bacardí Sitges al Espíritu Indomable*, que recayó en esta ocasión en la actriz Adriana Ugarte. Este es un galardón con el que el Festival quiere potenciar el reconocimiento a los jóvenes talentos que merecen una especial mención por su carácter diferencial e indómito.

DÍA SIETE (7)

Los espectadores de esta séptima jornada asistieron a un festín de terror, psychokillers, presencias malignas y fuerzas sobrenaturales hicieron las delicias del público del Festival. El aclamado director de ***Blue Ruin***, Jeremy Saulnier, presentó su último trabajo, ***Green Room***, un ejercicio de ultraviolencia, tensión y humor negro, con un grupo de neonazis en el epicentro y la presencia de un perturbador Patrick Stewart, muy alejado aquí de los registros a que nos tiene acostumbrados. La jornada la completaron varias propuestas como la producción polaca ***Demon***, dirigida por el recientemente desaparecido Marcin Wrona; ***Ludo***, una producción india de horror dirigida por Q & Nikon, donde dos parejas de jóvenes se quedan a pasar la noche en un centro comercial y se topan con unos personajes que los obligarán a participar en un juego salvaje y sanguinario; o ***Lace Crater***, de Harrison Atkins, donde el cuerpo de una chica sufre una perturbadora transformación después de un encuentro carnal con un fantasma.

Jeremy Saulnier, presentó su último trabajo, Green Room, un ejercicio de ultraviolencia, tensión y humor negro



Jeremy Saulnier, director de "Green Room".

Mención especial para la producción alemana ***Victoria***, rodada en un único plano secuencia y protagonizada por la actriz catalana Laia Costa, quien comentó que *"rodar una película en estos términos ha sido una experiencia apasionante"* y que *"la concentración debía ser total porque no te puedes equivocar. Ha sido un proceso muy vivo y creativo; durante los ensayos se tomaban notas y se hacían rectificaciones para que el día del rodaje del plano secuencia saliera todo perfecto"*.

La jornada fue la elegida por Ángel Sala para anunciar que el próximo año el Festival estará dedicado a la saga televisiva y cinematográfica ***Star Trek.*** A su vez, Sitges 2016 también reforzará el papel de las series de género, con más protagonismo para las series de televisión.

DÍA OCHO (8)

Con la última obra de Andrzej Zulawski, premio *Màquina del Temps* de este año, que desgraciadamente no pudo desplazarse a Sitges por motivos personales, se inició la jornada. La película, ***Cosmos***, es una propuesta fascinante basada en una novela de Gombrowicz y supone la vuelta al cine de Zulawski tras quince años de silencio fílmico. También fue el turno de la plácida ***Journey to the Shore***, de Kiyoshi Kurosawa, un cuento de fantasmas narrado desde la sensibilidad y la trascendencia; ***The Survivalist***, de Stephen Fingleton, una contundente historia de supervivencia ambientada en un mundo postapocalíptico donde predominan el hambre, la miseria y la violencia más irracional; la violenta road movie ***Enragés***, de Éric Hannezo, un vibrante remake del clásico de Mario Bava, ***Rabid Dogs***; o ***Angelica***, de Mitchell Lichtenstein, director de ***Teeth***, un melodrama gótico y lascivo situado en la Inglaterra victoriana.

El eclecticismo de la jornada tuvo su máximo exponente en Takashi Miike, un cineasta hipercreativo y prolífico que ha tocado práctica-


Sean Byrne (The Devil's Candy).


Lucile Hadzihalilovic, directora de "Evolution".


Takashi Miike.

mente todos los géneros. Miike presentó ***Yakuza Apocalypse: The Great War of the Underworld***, un brillante delirio que combina el mundo de los yakuza con el de los vampiros. El director japonés comentó que ha rodado más de ochenta filmes y que los considera todos iguales, más allá de su género. *"Me gusta usar los finales abiertos en mis películas porque reflejan la vida misma"*. Miike anunció que ya trabaja en dos nuevos proyectos: *"una historia situada en Marte, dentro de 500 años, donde los hombres deben luchar contra unos escarabajos y un film de época, donde el protagonista es un hombre que, por más que lo maten, no muere"*.

Sean Byrne presentó ***The Devil's Candy***. El autor de la aplaudida ***The Loved Ones*** manifestó que le gusta profundizar en la dimensión psicológica de sus personajes y que *"un psychokiller es mucho más interesante cuando retratas al hombre que hay detrás del monstruo, porque si no, te quedas sólo en los estereotipos"*. El director australiano se definió directamente como un director comercial: *"Me gusta imprimir un buen ritmo en mis películas, no quiero que la gente se aburra, aunque siempre procuro sorprender y huir de los tópicos, pero por encima de todo lo que busco es entretener al espectador"*.

Por otra parte, la discutida sala Tramuntana fue el escenario para la presentación del documental ***Smoke and Mirrors: the Story of Tom Savini***, un recorrido por la vida y obra del reconocido especialista en maquillaje Tom Savini. Posteriormente, Savini participó en un Q&A con el público, que pudo conocer de primera mano los secretos de uno de los grandes magos del cine de horror.

Otro de los nuevos espacios del Festival, el Hotel Avenida Sofía, acogió un homenaje a la serie ***Hannibal***, donde los asistentes pudieron degustar una copa de vino y la proyección del último capítulo de la segunda temporada de la serie protagonizada por un perturbador Mads Mikkelsen. Posteriormente, el hotel acogió el *Serielizados Late Show*, un show de humor sobre series, edición especial Sitges, con la participación de Venga Monjas, Carlo Padial, Raquel Sastre y la música de El Niño de la Hipoteca.

Takashi Miike, un cineasta hipercreativo y prolífico que ha tocado prácticamente todos los géneros

DÍA NUEVE (9)

La última jornada de Sitges 2015, antes de los habituales maratones dominicales tuvo una gran protagonista. La encargada de clausurar el certamen, ***evolut.*** Un *film* que presenta un mundo apocalíptico que rehuye ciertos lugares comunes del género para plantear hábilmente al espectador un futuro –que se intuye no demasiado lejano– en el que los humanos viven desconectados de cualquier tecnología y protagonizan un retorno a la vida en la naturaleza. Su directora, Patricia Rozema, comentó que lo que la sedujo de la historia –basada en el libro de Jean Hegland– es la dimensión psicológica del personajes y *"reflexionar sobre nuestra relación con la tecnología y de cómo de vulnerables y frágiles podemos llegar a ser. Como especie, los humanos estamos redefiniendo nuestra relación con la naturaleza; la película explora este tema, aunque no pretende juzgarlo"*. La directora canadiense concluyó diciendo que *"en Canadá, tenemos mucha suerte porque hay muchas mujeres que han contribuido al arte y otras disciplinas; a nosotros no nos sorprende, pero fuera me lo preguntan mucho. Hay una mitad de la población mundial que no está siendo representada en el cine y eso me causa pena, pero cuando hago mis películas, no las planteo voluntariamente como mujer"*.


Tom Savini.

Otras de las propuestas que se pudieron degustar fueron ***Evolution***, de Lucile Hadzihalilovic, una odisea de tintes lovecraftianos, suavizados por una sutil poesía de lo oscuro; ***Veteran***, de Ryoo Seung-wan, un thriller de acción que combina coreografías de acción con situaciones cómicas; o ***High-Rise***, de Ben Wheatley, una adaptación de Rascacielos, obra clave de J.G. Ballard, que plantea una falsa utopía que, cuando se agrieta, desemboca en una orgía de violencia.

El Auditori acogió también el estreno de ***Dragon Ball: Resurrection "F"***, de Tadayoshi Yamamuro, que resucita a uno del personajes que más marcó a toda una legión de fans: Frezer. Por otra parte, el Cine Prado fue el escenario de la proyección del documental ***Dark Star: HR Giger s World***, un repaso a la inmensa obra del artista suizo, desaparecido en 2014, que dejó como legado imborrable la creación del monstruo Alien.

Finalmente se presentó la película argentina ***El Clan***, de Pablo Trapero, un retrato que reconstruye la historia real de la familia Puccio, que practicó secuestros y ejecuciones en los años ochenta. Tras el *film* se desarroyó una Maratón de cine de animación, con ***Ataque a los Titanes. La Película. Parte 1: El arco y la flecha escarlata*** junto a ***Ataque a los Titanes. La***

Karyn Kusama, directora de "The Invitation".

Patricia Rozema, directora de "Into the Forest".

Simon Yam.

Película. Parte 2: Las alas de la libertad además de ***Ghost in the Shell Arise. La Película***.

The Invitation, de Karyn Kusama, se alzó con el Premio a la Mejor Película de la *Secció Oficial Fantàstic* de Sitges 2015. En la rueda de prensa de presentación del palmarés de este año, el jurado destacó el alto nivel de las películas presentadas.

A grandes rasgos esto es lo que dio de si la 48ª edición del Festival de Festivales, Sitges. Te emplazamos a que visites nuestra página web donde encontrarás entrevistas con muchas de las personalidades que se dejaron ver por el Festival, además de una nutrida sección de críticas de los títulos que allí se vieron. Mientras tanto, preparamos nuestros uniformes de la Federación y contamos los días para Sitges 2016. Pero no queremos despedirnos sin agradecer la labor de todo el equipo del festival, y del departamento de prensa en particular, por hacernos tan fácil y gratificante el trabajo. Enhorabuena chicos nos vemos el año que viene. SFW

PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...

SECCIÓ OFICIAL FANTÀSTIC SITGES 48

Mejor Película
The Invitation de Karyn Kusama

Premio Especial del Jurado
The Final Girls de Todd Strauss-Schulson

Mejor Dirección (patrocinado por Gas Natural Fenosa)
S. Craig Zahler por ***Bone Tomahawk***

Mejor Interpretación Femenina
Pili Grogne por ***Le tout nouveau testament***

Mejor Interpretación Masculina
(patrocinado por Autolica - Mercedes Benz)
Joel Edgerton por ***The Gift***

Mejor Guión
M. A. Fortin, Joshua John Miller por ***The Final Girls*** de Todd Strauss-Schulson

Mejores Efectos Especiales
Makoto Kamiya por ***I Am a Hero*** de Shinsuke Sato

Mejor Fotografía
Pawel Flis por ***Demon*** de Marcin Wrona

Mejor Música
Jean-Philippe Bernier, Jean-Nicolas Leupi, Le Matos por ***Turbo Kid*** de A. Whissell, F. Simard, Yoann-Karl Whissell

Mejor Cortometraje (patrocinado por Fotogramas)
They Will All Die in Space de Javier Chillon

Gran Premio del Público (patrocinado por La Vanguardia)
I Am a Hero, de Shinsuke Sato
Premio José Luis Guarner
Bone Tomahawk de S. Craig Zahler

Premio Citizen Kane al Mejor Director Novel
Stephen Fingleton por ***The Survivalist***

Premio Jurado Carnet Jove Mejor Película
Turbo Kid de Anouk Whissell, François Simard, Yoann-Karl Whissell

SECCIÓ OFICIAL FANTÀSTIC ÒRBITA

Mejor Película
SPL2: A Time for Consequences de Soi Cheang

Mejor Dirección: John Maclean por ***Slow West***

Premio Especial del Jurado
The Taking of Tiger Mountain de Tsui Hark

PANORAMA FANTÀSTIC

Mejor Película Panorama Documenta
Lost Soul - The Doomed Journey of Richard Stanley' s Island of Dr. Moreu de David Gregory

Premio del Público
El Eslabón Podrido de Valentín Javier Diment.

NOVES VISIONS

Mejor Película Noves Visions One
Anomalisa de Charlie Kaufman, Duke Johnson

Mención especial Noves Visions One
Men & Chicken de Anders Thomas Jensen

Mejor Cortometraje Noves Visions
Disco Inferno de Alice Waddington ex aequo con ***Formas de jugar*** de Gemma Blasco

Mejor Película Noves Visions Plus
Anabel de Antonio Trashorras

Mención especial
Lovemilla de Teemu Nikki

FOCUS ÀSIA

Mejor Película
Veteran de Ryoo Seung-wan

ANIMA'T

Mejor Película: ***Miss Hokusai*** de Keiichi Hara

Mejor Cortometraje: ***Voltaire*** de Jan Snoekx

Mención especial Corto: ***The Orchestra*** de Mikey Hill

MIDNIGHT X-TREME

Mejor Película
Bound to Vengeance de José Manuel Cravioto

MÉLIÈS D'ARGENT

Mejor Película Europea S.O.F. Sitges 48
Le Tout Nouveau Testament de Jaco Van Dormael

Mejor Cortometraje Europeo S.O.F. Sitges 48
Graffiti de Lluís Quílez

BLOOD WINDOW

Mejor Película Blood Window
Los parecidos de Isaac Ezban

BRIGADOON

Mejor Cortometraje Brigadoon - Paul Naschy
Caradecaballo de Marc Martínez Jordan

PHONETASTIC

Mejor Cortometraje: ***Blackout*** de Sylvain Certain

SITGES CINE365 FILM

Premio Sitges Cine365 Film
Caradecaballo de Marc Martínez Jordan ex aequo con ***Zero*** de David Victori



Semana de Cine Fantástico y de Terror

XXVI SEMANA DE CINE FANTÁSTICO Y DE TERROR DE SAN SEBASTIÁN

por **Raúl Gil Toural**

A lo largo y ancho de nuestro territorio nacional hay infinidad de festivales de cine fantástico, de todos los tamaños y colores, largos y cortos –no por la duración de las piezas sino por los días que ocupan dichos eventos– y es curioso, pero cada uno tiene su colorcillo especial. Hasta el momento he ido a unos cuantos pero el de Donosti aún se me había resistido. Todo aquel que esté algo puesto en esto de las muestras de cine en España, será conocedor de la particularidad de la Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián. Siempre he escuchado cosas de todo tipo, desde el: *"Es una pasada tío, ¡no te lo puedes perder!"*, pasando por el: *"Menos mal que las películas son subtituladas porque sino no te enteras de un pimiento"*, hasta el *"¡Mi Madriña! como se pasan estos vascos con las pelis"*. Comentarios como estos no hacían más que alimentar mi curiosidad, y aunque ya tenía alguna referencia de primera mano, ardía en deseos de descubrir de que iba esto de "La Semana" por mi mismo. Y sí, esas afirmaciones que escuché eran totalmente ciertas, La Semana es una auténtica pasada (único en su clase), ciertamente se agradece que las películas sean subtituladas pues en algunas ocasiones los comentarios u onomatopeyas a voz en grito no dejan escuchar los diálogos, y por último y más importante, *"Como se pasan estos vascos con las películas"*, que yo matizaría, *"Como se –LO– pasan estos vascos con las películas"*. ¡Una autentica fiesta!

Antes de continuar, lo que no me habían dicho, y eso tenéis que descubrirlo vosotros mismos –que dicho sea de paso, es la verdadera gracia del asunto–, es que San Sebastián es una ciudad preciosa con un encanto muy particular. El casco central es fácilmente disfrutable a pie sin interrupciones de tráfico y los alrededores son generosos en naturaleza, que encima ganan puntos con el marco de la costa. Como plus la incomparable gastronomía vasca, que ya tiene su sitio más que merecido fuera y dentro de España. Pero me atrevería a decir que el mejor y más grande valor de San Sebastián es su gente, toda amabilísima. Durante mi estadía no supe lo que era una mala cara o un mal rollo, y no me refiero solamente a la gente del Festival, sino al transeúnte habitual. Lógicamente en todas partes se cuecen habas, pero a mi no me tocó ninguna, así que muy bien.

EL PÚBLICO MANDA

Tal y como el propio nombre lo indica, estamos en una semana de cine, no en un Festival a competición con jurado. A lo largo de los siete días que dura la cita, el público asistente es quién decidirá con sus votos cual será el *film* ganador depositando su valoración en una urna al finalizar cada proyección. La programación de este año era variada y tocaba casi todos los palos del género. Se intuía en la selección un especial interés en recobrar cierta escencia del terror clásico, tanto en los cortos como en los largometrajes.

El *film* que daba el pistoletazo de salida era ***Absolutamente todo***, del siempre genial Terry Jones, seguida por ***Howl***, interesantísima propuesta licántropa del prometedor director británico Paul Hyatt, que vino hasta Donostia para presentar su película. Para finalizar la noche dos títulos más: ***Baskin***, la cinta turca que generó una absurda polémica en el último Sitges, y que fuera de toda habladuría, los vascos pudieron descubrir como se las gasta la película, sin duda una de las sorpresas del año y ***TAG***, de un Sion Sono en estado de gracia.



A lo largo de la semana se pudieron ver títulos destacados como ***La Bruja***, que independientemente de su innecesario doble final no ha dejado indiferente –para bien– a nadie. ***Maggie***, que nos muestra a un Arnold Schwarzenegger soberbio en su faceta como actor, pero en un vehículo comercializado de forma nefasta, pues cualquiera que junte las palabras Schwarzenegger y Zombies, lo mínimo que espera son mamporros a tutiplé aderezados con tripas ensangrentadas, no una historia intimista –preciosa eso sí– de un padre roto por el fatal destino de su hija adolescente, y zombie (estoy convencido que el tiempo le dará a este *film* el lugar que se merece). ***Summer Camp***, del binomio Alberto Marini/Jaume Balagueró, el primero director y el segundo productor, que se ganó las iras de un público que le hace falta muy poco para dar rienda suelta a la crispación colectiva, ¡se cebaron con ella!

Ghost Theater de un irreconocible Hideo Nakata ha sido en mi humilde opinión, lo más infumable que me ha tocado ver en mucho tiempo. Me duele decirlo, pero el bueno de Nakata no necesitaba ver su nombre relacionado con ese festín de topicazos absurdos, ¡una pena! ***German Angst***, dirigida por tres reputados realizadores germanos: Michal Kosakowski, Andreas Marschall y Jörg Buttgereit, este último presente en Donostia, nos presenta tres historias de amor, muerte y sexo en un Berlín oscuro y de lo más tenebroso.

La nueva versión de ***Frankenstein*** del director británico Bernard Rose dejó enmudecido al público, y creo que esto es toda una hazaña por tratarse del sitio en el que estamos. Ya bien comenzada la cinta, cuando a la pobre criatura se la estaban haciendo pasar bien canutas, fui testigo de como a pocas butacas de mi algunas personas exclamaron de forma respetuosa y bastante sentida: *"Pobrecito"*. ¡Inaudito diría yo!









I Am Your Father glorifica la figura de David Prowse. Sentido y acertado documental que hace necesaria justicia al actor que estuvo trás la máscara de Darth Vader en la trilogía clásica de ***Star Wars***. También se pudo ver el *remake* americano de ***Martyrs***, aquella cinta francesa de Pascal Laugier que ha pasado por la remaqueadora, parece que con no tan mala fortuna.

Y para terminar ***Turbo Kid***, que como era de esperar fue el que se llevó el gato al agua, y no era de extrañar, pues si hay un *film* destinado a triunfar en Donostia ese era este festín/despiporre/homenaje del cine de aventuras de los ochenta. Colorido y musicado con delirio vintage, ***Turbo Kid*** hizo las delicias del público que coherentemente le otorgó el premio del público, mayor galardón de esta cita vasca.

NO SÓLO DE CINE VIVE EL VASCO

Y es que una semana da para mucho, entre pelis y ruedas de prensa la oferta de la ciudad es variada, tanto en el ya mencionado apartado gastronómico (¡benditos pintxos!) como que la caprichosa climatología nos regaló un último coletazo del verano. Propios y extraños flipaban con las amables temperaturas bastante extrañas para comienzos de un atípico noviembre.

Encabezando las actividades paralelas del festival, se podía disfrutar de dos grandes exposiciones. La primera **Iberia FX**, dedicada a los efectos especiales patrios y otra a la saga de ***Star Wars***.

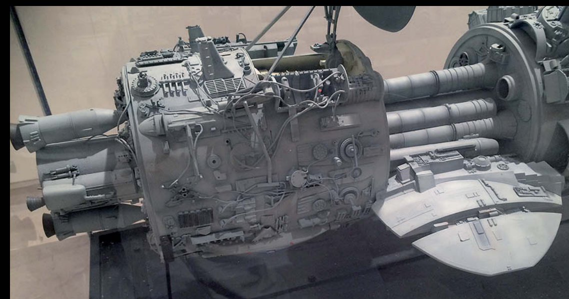
La exposición **Iberia FX. Oficio y artificio en el cine español** recoge la evolución de los efectos especiales en la historia del cine español homenajeando a grandísimos profesionales. Maquetas de submarinos, bizarras naves espaciales, monstruos prehistóricos, imposibles bebés mutantes o momificados templarios se dan cita en esta exposición única, creados por atrezistas, decoradores, maquilladores, directores de arte y técnicos en efectos especiales.

Turbo Kid hizo las delicias del público que coherentemente le otorgó el premio del público, mayor galardón de esta cita vasca

En el Centro Cultural Aiete estaba asentada la exposición **Star Wars Aiete**, centrada en la colección de José María Arosa que recoge una pequeña parte de los más de 10.000 objetos sobre la saga de ***Star Wars*** que posee este reconocido coleccionista, sin duda, cualquier aficionado a la saga galáctica se puede pasar horas y horas admirando –con envidia sana eso sí– semejante colección.

En definitiva, que aunque seas un tisquismiquis y te moleste la más pequeña distracción en una sala de cine, doy fe que no podrás resistirte a formar parte de esa comunión que se crea dentro del Teatro Principal de San Sebastián. Para entonces ya sabrás que semejante fiesta va tan unida al festival que ya forma parte de su ADN y como tal lo aceptas. Te recomiendo mesura, porque al primer descuido pasarás a formar parte de la fiesta y te sorprenderás a ti mismo soltando una chorrada o replicando a la de otra persona, para entonces ya estarás perdido. SFW







LA MANO

FESTIVAL DE CINE FANTÁSTICO Y DE TERROR DE ALCOBENDAS

Del 26 al 31 de octubre, el Centro de Arte de Alcobendas acogió un año más el Festival de Cine Fantástico y de Terror La Mano. Un evento que llegaba a su tercera edición con la Brujería como temática principal y ocho largometrajes compitiendo en su Sección Oficial: ***Bloody Knuckles***, ***Creep***, ***Deep Dark***, ***La noche del ratón***, ***Landmine Goes Click***, ***Listening***, ***Vacant Life of The Chef*** y ***We Are Still Here***. Todos ellos ofreciendo diferentes visiones del fantástico desde la ciencia ficción al slasher más gamberro pasando por el thriller o el terror de corte más clásico. Además el certamen contó con una nutrida selección de cortometrajes con títulos como ***Buenas manos***, ***El pescador***, ***Extreme Pinocchio***, ***Mitten***, ***Moth***, ***Mr.Dentonn***, ***Night of the Slasher***, ***Selfie***, ***Summer***, ***The Prey***, ***The Stomach***, ***Torment***, ***Tuck me in***, ***Worm Food***, ***Yo no he sido***, ***You Will Fall Again*** o ***Zepo***. Pero repasemos día a día lo que dio de si el Festival.

DÍA 1

El lunes 26 daba comienzo La Mano 2015 con la proyección de la irreverente ***Bloody Knuckles***, dirigida por Matt O'Mahoney, antecedida por el corto de Sean Pettis, ***Worm Food***. En ***Bloody Knuckles*** un dibujante de cómics underground pierde su mano tras un incidente con un jefe mafioso. Pero su mano volverá desde el más allá para buscar venganza.

Luego le llegó el turno a la presentación del documental ***Miedo me da***, de la mano de Javier Álvares, Alejandro Fernández y Álvaro Fernández. La jordana llegó a su fin con la proyección de la sección oficial de cortometrajes, que contó con la presencia de Santiago Taboada y Ángel Ripalda, guionista y director respectivamente de ***Yo no he sido***, junto a Victor Bernados, encargado de maquillaje del cortometraje.

La Mano llegaba a su tercera edición con la Brujería como temática principal

DÍA 2

El Festival de Cine de Alcobendas iniciaba su segunda jordana con la proyección de ***Listening***, un *film* de ciencia ficción, dirigido por Khalil Sullins, en el que los pensamientos de cada uno, aquellos únicos y propios ,no sólo están al alcance de cualquiera en este *film*, sino que la posibilidad de que sean manipulados mantiene la tensión durante toda la trama.

La segunda proyección del día le correspondió a ***La Noche del Ratón***, la única presencia española del Festival, un thriller que engancha desde el primer minuto y en el que vemos como un francotirador acorrala en una gasolinera al protagonista y a partir de ahí, da comienzo un juego de vida o muerte. Tras la proyección, turno de preguntas a Asier Vázquez, productor del *film*. Una película de 6.000 de presupuesto, una localización y pocos actores que ha conseguido hacerse un hueco internacional y nacional. El equipo técnico contaba sus peripecias en el anterior coloquio, el director vía videoconferencia y el productor confesaron los detalles más internos sobre la realización de una película *low cost* en estos tiempos de crisis.



Los gritos continuaron aunque esta vez fuera de la sala de proyección, el Concurso de Gritos se iniciaba con muchos decibelios, una divertida iniciativa en la que los asistentes podían participar una hora antes de cada sesión. Y además con su entrada, recibían una sesión de quiromancia gratis.

DÍA 3

El tercer día del Festival se inició con la proyección de ***Deep Dark*** de Michael Medaglia. Una propuesta estadounidense que llega directa del Festival de Sitges mezclando elementos de comedia con el thriller ambientada en el mundo artístico; manteniendo la tensión de una relación imposible.

Luego nos desplazamos a la sala panorámica del Centro de Arte de Alcobendas, lugar escogido por la organización para celebrar el encuentro con Simón Andreu, donde deleitó al público con sus recuerdos y andanzas por el panorama cinematográfico de décadas pasadas. Como si de una reunión de amigos se tratara y con esa familiaridad que caracteriza a las personas con muchas vivencias dentro del mundo del cine, Simón Andreu explicó cómo parte de su trayectoria pasó casi *"de manera accidental por los géneros del fantástico y del terror"*.

Como no podría ser de otra manera, al terminar la conferencia los asistentes pudieron seguir conociendo a este vecino de la localidad y realizaron multitud de preguntas que cerraron el acto, junto a la entrega de un premio Homenaje, galardón que otorga la organización en cada edición del Festival La Mano a un profesional del cine por su dedicación y años al séptimo arte.

La jornada prosiguió con la proyección de ***We are Still Here*** de Ted Geoghegan, una propuesta estadounidense que pudo verse en el pasado Festival de Sitges y que se enmarca en el más puro estilo clásico de terror. Monstruos,







sustos, sangre y una casa encantada hicieron las delicias del público asistente.

DÍA 4

Sobrepasando ya el ecuador de la semana de La Mano, la jornada del jueves trajo consigo dos títulos que pisan con fuerza en el panorama festivalero de terror, ***Creep*** de Patrick Brice y ***Landmine goes click*** de Levan Bakhia, y que se han convertido - según el público presente en la proyección - en las apuestas más fuertes de este año. Además de poder contar con la presencia de Diego Vázquez, uno de los expertos en cine fantástico de esta casa y que todos conocéis como El Guardián, que deleitó a los asistentes con fragmentos de películas de diferentes décadas nada conocidas en España y que han servido de inspiración a decenas de directores del género.

En la sesión posterior disfrutamos con ***Creep*** de Patrick Brice, una propuesta en la que el propio director es uno de los dos personajes. El largometraje narra las peripecias de un cámara aficionado que encuentra un anuncio de un trabajo muy bien remunerado, y por el cual, tiene que grabar la vida de un extraño hombre que quiere dejar un documental como legado a su hijo no-nato. Por su parte, la propuesta georgiana de ***Landmine goes click*** de Levan Bakhia un turista americano pisa una mina antipersona en medio de las montañas de Georgia, y alrededor de él paralizado todo empieza ir a peor. Por su parte, la organización mantuvo las actividades paralelas habituales como el Concurso de Gritos, el croma-photocall, las sesiones de tarot y lectura de manos, etcétera.



DÍA 5

Acercándose ya el final del festival, el quinto día tuvieron lugar las proyecciones de las últimas películas oficiales a concurso. ***Vacant life of the chef*** de Rustam Ilyasov fue la propuesta elegida como colofón de la penúltima jornada. El argumento del *film* juega con el juego psicológico de la memoria sin adentrarse e hizo las delicias de los espectadores que anoche abarrotaron el auditorio del Centro de Arte de Alcobendas.

Al comienzo del día, el festival tuvo como protagonistas a los más pequeños que pudieron disfrutar de un clásico de culto; ***Una pandilla alucinante (Monster Squad)*** de Fred Dekker amenizó la tarde en la sesión infantil. Además de las proyecciones, el evento se completó con la presentación del libro **Cine Fantástico y de terror español (1912-83)** coordinado por Rubén Higueras, en el que han participado más de 40 autores de los cuales estuvieron presentes Carlos Díaz, Rubén Pajarón, Diego Salcedo, José Luis Salvador y Juan Andrés Pedrero.

DÍA 6

El sábado marcaba el final de la III edición de La Mano y mientras a media mañana comenzaban las sesiones de juegos de mesa y rol, a las 12 nos esperaba la proyección de ***Burn, Witch, Burn***, el *film* dirigido por Sidney Hayers en 1962 en el que un escéptico profesor descubre que su esposa practica la magia desde hace años.

Ya por la tarde llegó el momento de la proyección sorpresa programada con motivo de Halloween. La elegida fue ***Pacto de Sangre (Pumpkinhead)***, el *film* dirigido en 1988 por el técnico de FX fallecido en 2008, Stan Winston. En la película Lance Henriksen encarna a un padre, quien tras perder a su hijo invoca un antiguo mal para vengarse de los que le arrebataron la vida. Tras la proyección se celebró un taller de maquillaje y caracterización de FX.

El Guardián volvió al festival para deleitar a los asistentes con una conferencia sobre ***The Wicker Man***, tras la cual pudimos disfrutar de un concierto homenaje al *film* de Robin Hardy de la mano de Summerislan y, por supuesto, la posterior proyección de la película. En el *film*, protagonizado entre otros por Christopher Lee, vemos como una carta lleva a un inspector hasta una isla en la costa de Inglaterra donde descubre un culto pagano liderado por Lord Summerisle. Un magnífico broche de oro para esta tercera edición de este festival que inunda Alcobendas de cine fantástico y de terror. SFW

PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...PALMARÉS...

Mejor largometraje
Landmine goes click, de Levan Bakhia

Mejor cortometraje
The Stomach, de Ben Steiner

Mejor relato
Por catálogo, de Santiago Eximeno

Mejor guión de cortometraje
Ángel Caído, de Francisco Javier Parra

Mejor audiorelato
Voces en la madrugada, de Luis Alberto Martín

Mejor relato infantil
Nunca saldrán de esta casa, de Ilyas

Mejor grito
Ingrid Hernández

Mejor disfráz
Juani y Mari

FANTASTI'CS

CRÓNICA DE LAS VI JORNADAS DE FANTASÍA, CIENCIA FICCIÓN Y TERROR DE CASTELLÓ

por **Carlos Benítez Serrano**

De nuevo se celebró en Castellón el Fantasti'CS, un encuentro con la mejor literatura y cine fantástico y de terror con el auspicio de la editorial Museo Fantástico y de la librería Argot, marco de las presentaciones literarias y el Teatro del Raval, escenario de proyecciones y entrega de los galardones Fantasti'CS 2015, con los que el festival quiere premiar a diferentes personalidades por su contribución al cine y la literatura de género.

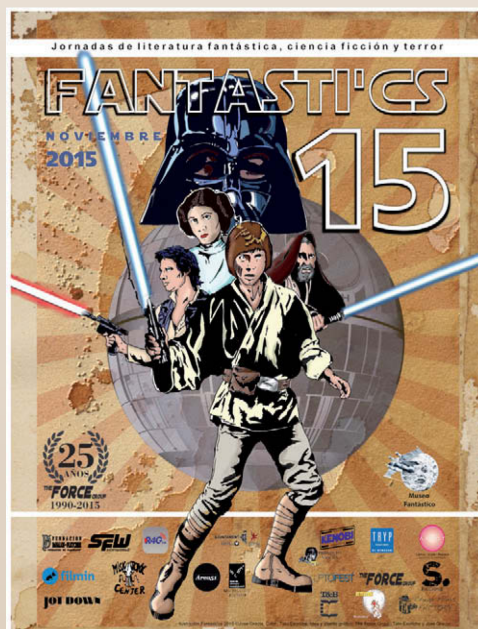
LIBROS Y PUBLICACIONES

Como ya va siendo habitual, las mañanas se reservaron para presentar libros y fanzines en la magnífica librería Argot, sanctasanctórum de la literatura en Castellón regentado por Juan Vicente Centelles, uno de los organizadores de los encuentros. La joven Aurora Martell presentó su novela **Usted ya lo sabe (Crónica de los Hammer)**, editada por Neopàtria, una obra repleta de fantasía, magia y aventuras con la que el lector penetra en el universo de esta autora castellonense, guionista de diversos cortometrajes y participante en diferentes certámenes como 'Castelló a Escena' o al concurso de microcuentos de Fantasti'CS.

César Asencio presentó las novedades de la editorial Watashi, un sello especializado, sobre todo, en editar novelas basadas en series de televisión. Su catálogo también ofrece el libro **Tokio para frikis**, del que Asencio es autor y que es una edición ampliada de **Tokio para otakus**, que ya fue editado por Dolmen Editorial. El libro está pensado como guía al país asiático indicando donde encontrar esos sitios interesantes, tanto desde un punto de vista cultural como desde el punto de vista friki, más allá de los típicos emplazamientos que muestran las guías turísticas tradicionales. Entre las obras que nos presentó Asencio, también destacan las novelas relacionadas con el universo de la serie ***Stargate*** o las clásicas de ***El mago de Oz*** de L. Frank Baum, de las que Watashi ha publicado la primera de las quince que escribió el autor.

Iván Palmarola, alma mater del blog Plenilunio Terror, ha recopilado en su libro **45 Clásicos de culto**, 45 reseñas a las películas más descacharrantes del cine B y Z, muchas de ellas ya publicadas en su blog, aunque ampliadas aquí. Entre los clásicos de la canallesca y la caspa que repasa Iván, se encuentran ***El charro de las calaveras*** (Alberto Salazar, 1965), ***Los ojos del gato*** (Cat's Eye, Lewis Teague, 1985), ***Perro blanco*** (White Dog, Samuel Fuller, 1982) o ***El monstruo del armario*** (Monster in the Closet, Bob Dahlin, 1986), cintas que para Iván guardan el irresistible encanto de los peores defectos especiales y un sabor naíf que las convierte en auténticas piezas maestras del despropósito.

Miguel Ángel Plana, que ya presentó durante la anterior edición de Fantasti'CS su libro dedicado al director Carlos Aured, trajo bajo el brazo una propuesta totalmente diferente: **Serie B (Phantom Collection)**, obra escrita a cuatro manos junto a su hijo Álex Plana, que recopila cuentos fantásticos y de terror escritos juntos o por separado, pero firmados conjuntamente. Un pasatiempo que padre e hijo han practicado durante toda su vida y que ahora comparten con todos nosotros.



Montse Rovira y Carlos Benítez responsables de ProyectoNaschy.com, fueron los encargados de presentar **Cine fantástico y de terror español. De los orígenes a la edad de oro (1912-83)**, que coordinado por Rubén Higueras y editado por T&B, reúne a más de cuarenta autores que reseñan en sus casi 500 páginas lo más (y lo menos) destacado que ha dado el género durante los años comprendidos en este primer volumen. Comedia fantástica, Fantaterror y el declive del género con la aparición de la ley Miró se dan cita en sus páginas.

Como es habitual en Fantasti'CS también hay lugar para los fanzines. José María Gil, responsable de **Fantastic Films Neutrón** presentó, tras sus dos entregas dedicadas a los simios, su quinto y voluminoso número dedicado a los **Bichos malos en el cine** que cuenta con un buen número de colaboradores, entre ellos Manuel Aguilar, Miguel Ángel Plana, Cels Piñol o Carlos Díaz Maroto. En sus páginas nos encontremos con multitud de monstruos antediluvianos, murciélagos, roedores, tiburones, arañas, osos y perros asesinos, entre otras lindezas. Por su parte José Manuel Villena hizo lo propio con **Kronomonstruo**, un fanzine que repasa cronológicamente y de forma exhaustiva las publicaciones de género de terror y fantástico editadas en España. El número que presentó, el cuarto, es el segundo que dedica a los años sesenta.

El festival también edita sus propios libros bajo el sello Ediciones Museo Fantástico, y si durante la edición anterior presentó el mencionado libro dedicado a Carlos Aured, en esta ocasión ha aumentado su oferta anunciando tres nuevos lanzamientos: **La Guerra de las Galaxias: Scrapbook**, un trabajo de artesanía realizado por The Force Group (Elena Sabidó, Robert Martex y Jose Gracia) a base de recortes españoles de la época y el *merchandising* autóctono más bizarro, que demuestra el impacto que tuvo el filme de George Lucas en nuestro país y que se reflejó en productos tan variopintos como yogurts, turrones o pastelitos, por ejemplo. En la misma línea se mueve **De Narciso Ibáñez Menta a Narciso Ibáñez Serrador:**







Scrapbook. Otro álbum de recortes pertenecientes a la colección de Gustavo Leonel Mendoza, gran seguidor de ambos y director del documental dedicado a Ibáñez Menta, ***Nadie inquietó más*** (2005). Los recortes y fotografías recorren la etapa argentina de ambos, precisamente la más desconocida en España. Sin lugar a dudas será un libro fundamental en la bibliografía del fantástico televisivo que hay que celebrar especialmente por coincidir con la esperada edición íntegra, de la mano de 39 Escalones, de la serie ***Historias para no dormir***.

El tercero y último libro que Museo Fantástico publicará durante los próximos meses será **Castellón en sesión continua**, un exhaustivo viaje por el pasado de las salas cinematográficas de Castellón, su nacimiento y desaparición, recogiendo documentación oficial, anécdotas y recuerdos. Una labor de cinco años de investigación con la que su joven autora, Clara Ribes, intenta averiguar como se ha permitido que en quince años todos los cines históricos de su ciudad hayan desaparecido.

Pero sin lugar a duda, la presentación 'estrella' del festival fue la de **Penumbra**, última obra del prolífico escritor Ángel Gómez Rivero, autor que lleva toda una vida dedicada al género fantástico con un buen número de novelas y ensayos en su haber. En su novela, editada por Calamar Ediciones, Ángel Gómez nos narra los sangrientos crímenes que se comenten en una ciudad del Levante español golpeada por la crisis económica por un asesino en serie que se hace llamar Penumbra. El criminal tiene la particularidad de dejar en las víctimas, como seña de identidad, unas pequeñas acuarelas que copian planos pertenecientes a películas expresionistas alemanas. Además de presentar la novela, el escritor obsequió al público asistente con una amena charla.

PROYECCIONES Y GALA FANTASTI'CS 2015

Cambio de escenario para celebrar la parte más lúdica del evento con el lujoso Teatre del Raval como marco idóneo. Allí se pudo disfrutar el jueves día cinco, a modo de prólogo para este intenso fin de semana, de ***The Simon's Jigsaw***. Un viaje al universo de Juan Piquer Simón, un magnífico documental de Luis Esquinas centrado en la figura del director valenciano, al que el festival ya dedicara uno de sus libros en 2012, **Juan Piquer Simón, mago de la serie B**. De hecho este libro y el festival tuvieron mucho que ver en la realización del documental, ya que varias de las entrevistas se realizaron durante la anterior edición de Fantasti'CS. ***The Simon's Jigsaw*** analiza de forma ágil la vida y obra del realizador valenciano mediante entrevistas con colaboradores, actores, escritores y en general estudiosos del cine fantástico español, con especial atención a los muchos técnicos de efectos especiales que trabajaron a sus órdenes, como Reyes Abades, Colin Arthur, Basilio Cortijo o Marisa Pino, entre otros. Mención especial merecen las tomas realizadas durante los rodajes de algunos de los principales títulos de Piquer Simón, así como la basta colección de fotografías pertenecientes muchas a archivos privados y que se muestran aquí por primera vez. Y todo ello con una maestra de ceremonias de lujo como es la querida y veterana actriz Lone Fleming.

La programación que se ofreció en el Teatre del Raval durante la gala Fantasti'CS 2015, que presentó y condujo la bella actriz Sonia Martell ataviada como una sexy Princesa Leia (versión esclava de Jabba el Hutt), se centró en los seis cortometrajes finalistas, así como en alguna sorpresa. El evento se abrió con un largo tráiler de la nueva entrega de ***Star Wars*** que, no por conocido dejó de sobrecoger a más de uno. También se realizó un emotivo recuerdo a las personalidades desaparecidas del mundo del cine. A continuación Tato Escriche presentó ***Luz interior***, primer capítulo de su serie Versión Original, que consta de cinco episodios autoconclusivos que mezclan terror y fantasía con unas historias en las cuales la intervención de fuerzas extrañas cambiarán la percepción de la realidad del protagonista, ofreciendo al espectador finales inesperados a la manera que hiciera Chicho Ibáñez Serrador en sus ***Historias para no dormir*** o la serie ***Alfred Hitchcock presenta***. Una interesante propuesta, totalmente independiente, realizada por la productora Soloficcions.

La presentación 'estrella' del festival fue la de "Penumbra", última obra del prolífico escritor Ángel Gómez Rivero

Seguidamente se proyectaron los seis cortos finalistas: ***1:58*** (Rodrigo Cortés), ***Ultravioleta*** (Paco Plaza), ***Titán*** (Álvaro González), ***Aún hay tiempo*** (Albert Pintó), ***Time after Time*** (Pablo Silva González y Peris Romano) y ***Three Wise Monkeys*** de Miguel Ángel Font, que se alzó con el premio Fantasti'CS 2015 al mejor corto.

Como colofón a Fantasti'CS 2015 se procedió a la entrega de los cuatro premios, que reproducían lujosamente un dibujo de Georges Méliès representando una de las más icónicas imágenes de la historia del cine, la de la luna alcanzada en el ojo por un cohete espacial que pertenece a la película ***Le voyage dans la lune***, que el propio Méliès realizó en 1902.

Jorge Juan Adsuara, director de Fantasti'CS entregó el premio al mejor corto a Miguel Ángel Font, director de ***Three Wise Monkeys***, que lo recogió acompañado de sus dos actrices protagonistas, Daria Katkova y la pequeña y prometedora Aroa Renau; Miguel Ángel Plana (escritor y crítico cinematográfico) entregó el de mejor fanzine del año a José María Gil por **Fantastic Film Neutrón**; Montse Rovira (escritora y responsable de la web Proyecto Naschy) entregó el premio a Jose Gracia por el 25 aniversario de The Force Group, que recogió en su nombre Tato Escriche; y finalmente de nuevo el director del certamen, entregó el galardón del festival al escritor Ángel Gómez Rivero por el conjunto de su trayectoria dentro del fantástico, particularmente en el campo literario.

La entrega de premios cerró oficialmente esta edición de Fantasti'CS y también puso inmediatamente en marcha la próxima cita en 2016. SFW



LUCAS & SPIELBERG

UN PACTO DE CABALLEROS

por **Ramón Monedero**

Para cambiar las cosas hay que meterse dentro de ellas. Hay que conocerlas con detalle, saber cómo funcionan y cómo encajan sus piezas para de este modo poder alterar el mecanismo y cambiar los resultados. No obstante esto tiene sus riesgos. A veces meterse en las tripas del enemigo puede provocar que nos convirtamos en nuestro propio enemigo. Para destruir al diablo hay que convertirse en el diablo. Es un juego peligroso.

Durante la década de los 60 un grupo de jóvenes entusiastas amantes del cine estaban decididos a cambiar las reglas. Y para ello estaban dispuestos a meter la cabeza en las entrañas del sistema para cambiarlo desde dentro. Sin embargo las cosas no salieron como era de esperar. Pasó de todo un poco. Unos se dieron de cabezazos contra un muro de hormigón, otros arruinaron su carrera, algunos quedaron reducidos a un cine al margen del sistema y de dudosa distribución, otros supieron jugar, con más o menos astucia con los intereses de los poderosos y sus propios proyectos y George Lucas y Steven Spielberg sencillamente triunfaron.

EMPEZAR SIEMPRE ES DIFICIL

Lucas y Spielberg eran dos fanáticos de la cultura *pop*, consumidores convulsivos de televisión, comics y películas. No les gustaba leer, no tenían muchos amigos y tampoco ligaban demasiado. Fueron jóvenes introvertidos encerrados en sus propios universos que tampoco necesitaban mucho más para sentirse realizados. En un momento en el que Estados Unidos nadaba entre rayas de coca y una espesa niebla de marihuana ni a uno ni a otro le interesaron demasiado las drogas. Lucas y Spielberg fueron tipos raros para la época, ellos preferían chutarse una buena película de John Ford que un estúpido narcótico. Supongo que en el fondo tenían razón.

George Walton Lucas Jr. nació en Modesto (California) en 1944 y Steven Allan Spielberg hizo lo propio dos años después en Cincinnati (Ohio). El primero fue a la prestigiosa Universidad del Sur de California (USC), el segundo se matriculó en la Universidad Estatal de California (CSU) cuando era cuestión de tiempo que lo llamaran a filas para enviarlo a Vietnam. Spielberg nunca destacó en aquella Universidad. Se matriculó en Literatura, seguramente porque no era muy difícil entrar en esa carrera. Seamos francos, a Spielberg le interesaban muy pocos los libros por aquel entonces. Él mismo lo ha admitido públicamente. Únicamente estaba allí para no tener que ir a un país asiático preñado de comunistas dispuestos a dejarle el cuerpo hecho un colador. Su pasión por el cine lo delató muy pronto y no tardó en desentenderse de la CSU para comenzar a frecuentar la USC y la otra gran Universidad donde se podía aprender cine, la Universidad de California en Los Angeles (UCLA).

De tanto ir de un sitio para otro al final Spielberg terminó tropezándose con gente como Brian De Palma, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Paul Schrader, John Milius o George Lucas. Todos estaban de acuerdo en que el cine era lo que fluía por sus venas y que lo que hacía falta era imponerse en el sistema y hacer las cosas desde un punto de vista eminentemente artístico. Sí, como lo oyen, ni a Spielberg ni a Lucas les interesaba reventar las taquillas de todo el planeta, ellos solo querían hacer arte. A su modo, pero arte y al fin y al cabo.

El primero en ponerse detrás de una cámara como director de un largometraje fue Lucas. El joven cineasta tuvo la suerte de hacer migas con Coppola que en muy poco tiempo se convirtió en el "padrino" de este "Nuevo Hollywood" y que le produjo su primer largometraje. ***THX 1138*** (1971) es lo más parecido que el director de ***La guerra de las galaxias*** (*Star Wars*, 1977) ha estado del cine autor tal y como lo entende-


Robert Duvall y George Lucas en el rodaje de "THX 1138".


George Lucas y Martin Scorsese.


Rodaje de "American Graffiti".

mos nosotros. Se trata de una película un punto hermética, extraña, asfixiante, pesimista y sobre todo ambigua especialmente por su final.

Por aquella misma época lo único que había conseguido Spielberg había sido dejar a medio sus estudios en la CSU para entrar en nómina de la Universal con un contrato abusivo que lo tenía, creativa y económicamente hablando, atado de pies y manos para filmar insípidos telefilmes. Spielberg estaba furioso por aquel entonces. Mientras todos, o casi todos sus colegas de la USC y la UCLA ya habían filmado su ópera prima y eran recibidos como la nueva generación que le hacía falta a Hollywood Spielberg seguía trabajando para la estúpida caja tonta.

Sin embargo Spielberg, aunque él aún no lo sabía, en realidad había tenido mucha suerte. Encorsetado entre las cuatro paredes del medio televisivo surgió la oportunidad de rodar un telefilme basado en un relato de Richard Matheson. Spielberg estaba dispuesto a dejarse la piel en un proyecto que, aunque pensado para la televisión, partía de un material lo suficientemente estimulante como para dar rienda suelta a su vena creativa. Y así fue, ***El diablo sobre ruedas*** (*Duel*, 1971) fue un éxito televisivo en Estados Unidos y una sorpresa cinematográfica en Europa. Sirviéndose de los barrotes de su propia prisión televisiva Spielberg consiguió destacar como cineasta.

DE LA NADA AL ESTRELLATO

THX 1138 se ha convertido con el tiempo en una película de culto aunque el gran acierto del momento de Lucas fue ***American Graffiti*** (1973). Sí, aunque a algunos les pueda resultar extraño, el padre de ***La guerra de las galaxias*** fue en sus inicios un brillante psicoanalista de la juventud americana. ***American Graffiti*** radiografiaba una generación tan complicada como la de los sesenta y lo hacía de forma realmente interesante. Con personajes reales, en historias reales, en un mundo real. No parecía Lucas el que estaba detrás de la cámara sobre todo si sabemos lo que vino después.

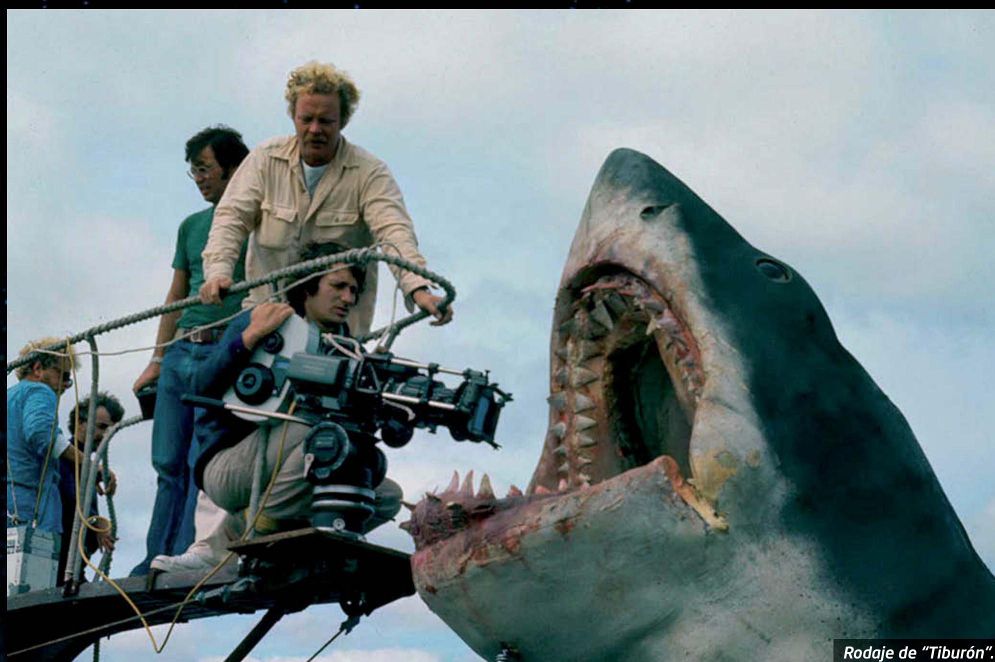
"American Graffiti" radiografiaba una generación tan complicada como la de los sesenta

La película funcionó tan bien que fue nominada a cinco Oscar, entre ellos a la mejor película y al mejor director. Sí, George Lucas fue nominado al Oscar. También optó a cuatro Globos de Oro y el Círculo de Críticos de Nueva York también se fijó en él. Lucas se convertía en una prometedora promesa de un cine hecho en Hollywood inteligente y moderno mientras su amigo Spielberg seguía rodando telefilmes. El futuro director de ***E.T.*** (1982) se subía por las paredes. No podía soportar que sus amigos y en el fondo, también competidores, le sacaran varias cabezas de distancia. Mientras Lucas había rodado no uno, sino dos largometrajes para cine y hasta había sido nominado al Oscar al mejor director él seguía atrapado entre las paredes de la Universal. Rodando películas para televisión y asfixiado por un contrato déspota Spielberg no tenía libertad de movimiento. Eso sí, ***El diablo sobre ruedas*** había funcionado de maravilla y Spielberg había rodado escenas nuevas y remontado la película para alcanzar la duración estándar y poder estrenarla en cines en Europa. Estuvo en Cannes y la crítica la aplaudió con entusiasmo pero su contrato con la Universal le impedía hacer nada más.



Por suerte para Spielberg los planetas se alinearon. Su desesperado empeño por filmar un largometraje para cine, su buena relación con Sid Sheinberg, presidente de la Universal en aquel momento, le permitió realizar su primer largometraje. ***Loca evasión*** (*The Sugarland Express*, 1974) la entendió el director como una especie de versión adulta del Correcaminos y el Coyote. Aunque no era una gran superproducción se trataba de una película de David Brown y Richard D. Zanuck, dos productores con mucho futuro en Hollywood que venían de dos éxitos como ***Sonrisas y lágrimas*** (*The Sound of Music*, Robert Wise, 1965) y ***El golpe*** (*The Sting*, George Roy Hill, 1973). Aunque pudiera parecer lo contrario no se trataba de cualquier cosa. Zanuck contó que un día se pasó por el rodaje de ***Loca evasión*** y lo que se encontró fue, y cito textualmente, *"lo más jodidamente complicado que uno pueda imaginar"*: cientos de coches puestos uno detrás de otro, otros tantos centenares de extras y la cámara haciendo acrobacias con una grúa que costaba un montón de dinero. Puede que ***Loca evasión*** no fuera cualquier cosa pero Spielberg tampoco estaba dispuesto a hacer cualquier cosa.

Para desgracia de Spielberg ***Loca evasión*** no funcionó bien en taquilla pero por suerte para el director, y aunque pueda parecer contradictorio, Zanuck y Brown quedaron contentos con su trabajo. El *film* fue muy bien recibido por la crítica y hasta ganó el premio al mejor guion en Cannes. Se achacó la tibia recepción de la película a una campaña de publicidad equivocada y


Rodaje de "Tiburón".


Lucas con las pruebas de C-3PO.



Rodaje de "Star Wars".

a una distribución poco adecuada. Fue por esta razón que cuando ambos productores estaban estudiando llevar al cine una novela de Peter Benchley titulada ***Tiburón*** (*Jaws*, 1975) y decidieran darle el proyecto a Spielberg. Esto, y que el joven director se encontró el manuscrito por los estudios de la Universal, poco menos que lo robó y al día siguiente suplicó que le dieran la película a él. Una vez más Spielberg tuvo empeño, es cierto, pero también suerte.

Se han escrito varios libros sobre el tortuoso trance que supuso el rodaje de ***Tiburón***. A grandes rasgos toda la problemática se podría reducir a dos cuestiones. La primera es que a Spielberg no le convencía el guion e invitó hasta a el botones para que metiera mano en él aunque al final el que más y mejor desarrolló la historia de Benchley fue Carl Gottlieb, una vieja amistad de sus años universitarios. La segunda es que el tiburón mecánico no funcionaba nunca. El presupuesto se triplicó, la prensa metió la cabeza, en fin… Un desastre. Después de ***Tiburón***, Spielberg se volvería paranóico con la seguridad de sus rodajes.

Por suerte para Spielberg ***Tiburón*** fue un éxito de masas. De la noche a la mañana su nombre lo conocía todo el mundo. Cuentan las malas lenguas que cuando la Academia de Hollywood anunció las nominaciones a los Oscar de ese año Spielberg estaba tan seguro de que lo iban a nominar al mejor director que citó a todos los medios de los alrededores para que filmaran el momento en el que anunciaran su nombre. Sin embargo ***Tiburón*** fue nominada al mejor sonido, a la mejor banda sonora, al mejor montaje y a la mejor película pero ni una mención a su director. Por cierto que la película se llevó todos los Oscar excepto el de mejor película del año.

Pese a todo el director de ***En busca del arca perdida*** (*Raiders of the Lost Ark*, 1981), que conforme pasan los años no deja de confirmar que en efecto, como siempre se ha dicho, debe de ser un obseso de su trabajo (como aseguran quienes lo han conocido personalmente), no había terminado ***Tiburón*** cuando ya andaba preparando su siguiente película. Spielberg quería hacer con ***Encuentros en la tercera fase*** (*Close Encounters of the Third King*, 1977) la película de OVNIS definitiva y sobre todo realista. La película fue otro éxito de masas y finalmente el joven realizador, antaño encorsetado por la Universal, consiguió erigirse como un cineasta.

Después de "Tiburón", Spielberg se volvería paranóico con la seguridad de sus rodajes

Durante todo este tiempo, desde 1973, George Lucas se había encerrado como un ermitaño en la que se suponía iba a ser su gran película. Durante un año entero estuvo redactado el guion de un trabajo de ciencia ficción que no sería nada serio del estilo de ***THX*** ni una historia generacional como ***American Graffiti***. Lo que Lucas quería era filmar una historia de aventuras clásicas al más puro estilo Disney. Iba a ser un relato de caballeros, princesas y castillos solo que en vez de en la Edad Media se iba a desarrollar en el espacio, en una galaxia lejana, muy lejana.



Lucas iba de cabeza con su guion de ***La guerra de las galaxias***. Nadie se fiaba un pelo de aquella historia que giraba en torno a un concepto tan extraño como "La Fuerza". Disney la rechazó de plano y la Universal la consideraba demasiado arriesgada. Fue la 20th Century Fox quien aceptó financiarla aunque a cambio de que Lucas no cobrara un dólar por dirigirla y escribirla. A cambio el director se quedaría con un cuarenta por ciento de los ingresos en taquilla y con todo lo que generar el *merchandising*. La Fox no puso muchas trabas. A principios de los 70 el cine de ciencia ficción estaba de capa caía, seguramente pensaron que tendrían suerte si recuperaban los 13 millones de dólares que finalmente terminaron gastándose en la película. Además, por aquel entonces el *merchandising* no era un modelo de negocio en el mundo del cine. Era un territorio inexplorado y nadie pensaba que aquello fuera a dar dinero. Obviamente se equivocaron dramáticamente.

Con 33 años a Lucas nadie lo tomó en serio durante el rodaje. Tenía que pelearse todos los días para imponer su punto de vista entre consagrados técnicos ingleses que lo veían como un niño con un juguete nuevo. Spielberg se ofreció a dirigir la segunda unidad pero Lucas solo le dio las gracias. En realidad, como apunta Peter Biskind en su libro **Moteros tranquilos. Toros salvajes**, es más que probable que Lucas no quisiera que una remota huella de Spielberg mancillara su acariciada y personal epopeya espacial. Lucas fue ingresado en un hospital en mitad del rodaje por ansiedad y cuando terminó de filmarla vino la pesadilla de los efectos especiales. Desde este punto de vista Lucas fue un vanguardista. Lo que planteaba en su película no se había visto nunca en una pantalla de cine. Creó la Industria Light and Magic (ILM),


Spielberg en el set de "Encuentros en la tercera fase".


Spielberg y Henry Thomas en "E.T. El extraterrestre".


Kate Capshaw, Steven Spielberg, George Lucas y Harrison Ford en un descanso del rodaje de "Indiana Jones y el templo maldito".

exclusivamente para confeccionar los efectos de ***Star Wars*** a base de cuidadas maquetas y elaborados efectos ópticos. Los ordenadores aún eran ciencia ficción en esto de hacer películas.

Cuenta el anecdotario que un día George Lucas se pasó por el set de ***Encuentros en la tercera fase*** y se quedó maravillado con el despliegue de medios. Convencido de que aquella película iba a ser un éxito seguro y no muy convencido de que su ***Star Wars*** llegara a ningún sitio Lucas y Spielberg acordaron intercambiarse el 2,5 por ciento de los beneficios de sus películas. Es decir, Spielberg le daría el 2,5 por ciento de los beneficios de ***Encuentros en la tercera fase*** y Lucas haría lo propio con los beneficios de ***Star Wars***. A día de hoy Spielberg continúa recibiendo anualmente el 2,5 por ciento de los beneficios que continúa dando ***La guerra de las galaxias***.

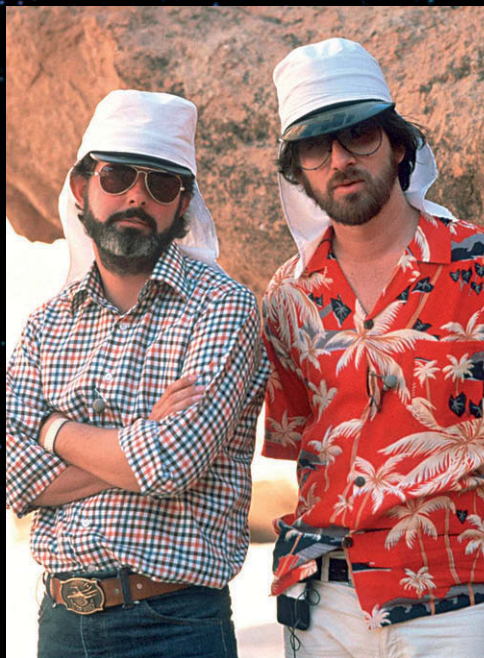
Cuando George Lucas terminó ***Star Wars*** estaba hecho un manojo de nervios. Convencido de que le había salido una película demasiado blanda se la enseñó a Francis Ford Coppola que no le vio la gracia por ningún lado y Brian de Palma la puso a parir. Spielberg por su parte solo le daba palabras de ánimo, su olfato le decía que allí había un taquillazo. En realidad él habría hecho una película muy diferente y con toda seguridad no habría sido tan insípido con la cámara. A Spielberg no le gustaba como Lucas utilizaba la cámara. Consideraba que Lucas se limitaba a plantarla y a indicar a los actores que se pasearan delante de ella. Algo de razón tenía. Lucas nunca ha sido un prodigio escénico.

UN PACTO DE CABALLEROS

Cuenta la leyenda que en 1977 George Lucas y Steven Spielberg coincidieron en Hawaii. El primero salió huyendo del estreno de ***Star Wars*** temeroso de que fuera un descomunal fracaso que enterrara su prematura carrera. El segundo andaba disfrutando las mieles del éxito de dos triunfos consecutivos, ***Tiburón*** y ***Encuentros en la tercera fase***. John Baxter, en su biografía no autorizada sobre Spielberg asegura que aquel día ambos directores estaban construyendo un castillo de arena. Es cierto, pero también estaban diseñando cómo sería la industria de Hollywood a partir de entonces, un pacto entre caballeros del espectáculo. ***Tiburón*** había rediseñado la forma de estrenar las películas en Estados Unidos, ***La guerra de las galaxias*** había demostrado que la venta de gorras, muñecos y camisetas relacionadas con una película podían hacer rico a más de uno. Había nacido el *blockbuster*.

El cine que Estados Unidos exportaba al resto del mundo pasaba por lo que hacían Spielberg o Lucas

Lucas se había inspirado en los comics de Flash Gordon para imaginar ***La guerra de las galaxias*** pero tenía otra idea rondándole la cabeza. Una historia sobre un arqueólogo sinvergüenza conseguidor de antigüedades raras llamado Indiana Smith. A Spielberg le apetecía dirigir una película de James Bond pero Lucas le convenció de que su historia era mejor. Además le dijo, *"me he retirado de la dirección"*. Y casi dice la verdad.



A partir de este encuentro Spielberg y Lucas harían tambalear los cimientos del cine en Hollywood. El cine que Estados Unidos exportaba al resto del mundo pasaba por lo que hacían Spielberg o Lucas. La película más taquillera de 1980 fue una producción de Lucas, ***El imperio contraataca*** (*The Empire Strikes Back*, Irving Kershner, 1980). En 1981 una colaboración Lucas-Spielberg, ***En busca del arca perdida***, en 1982, ***E.T.***. En 1983, ***El retorno del Jedi*** (*Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983), de Lucas. En 1984, ***Indiana Jones y el templo maldito*** (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984) de Lucas-Spielberg y ***Gremlins*** (Joe Dante, 1984), una producción del segundo, lograban el tercer y cuarto puesto, por encima se situaban ***Superdetective en Hollywood*** (*Beverly Hills Cop*, Martin Brest, 1984) y ***Los cazafantasmas*** (*Ghostbusters*, Ivan Reitman, 1984). En 1985 una producción de Spielberg, ***Regreso al futuro*** (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), arrasaba. En el 86, Spielberg tuvo que conformarse con el puesto decimosexto para una iniciativa suya, ***Fievel y el nuevo mundo*** (*An American Tail*, Don Bluth, 1986). Aun así un éxito para una cinta de animación en una época muy diferente a la actual en la que Disney luchaba por reinventarse. En 1987 ni Lucas ni Spielberg asoman entre las películas más taquilleras del año aunque tampoco importaba demasiado. La mayoría de los éxitos del momento eran copias más o menos evidentes de su forma de hacer, pero sobre todo, de vender cine. En 1988 Spielberg logró otro tanto con la producción ***¿Quién engañó a Roger Rabbit?*** (*Who Frammed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, 1988) La década la cerraría de nuevo el binomio Lucas-Spielberg con ***Indiana Jones y la última cruzada*** (*Indiana Jones and the Last Crusade*, 1988), una cinta que echaría el cerrojo de una época.

Y todo sin mencionar títulos emblemáticos que con el tiempo se han ido convirtiendo en



Steven Spielberg, Harrison Ford y George Lucas en el rodaje de "Indiana Jones y la última cruzada ".


Lucas en el rodaje de "Willow".


Spielberg junto a Craig T. Nelson y James Karen en "Poltergeist".

películas de culto como ***Fuego en el cuerpo*** (*Body Heat*, Lawrence Kasdam, 1981), ***Dentro del laberinto*** (*Labirinth*, Jim Henson, 1986), ***Howard… Un nuevo héroe*** (*Howard the Duck*, Willard Huyck, 1986), ***Willow*** (Ron Howard, 1988) o ***Tucker. Un hombre y su sueño*** (*Tucker: the Man and His Dream*, Francis Ford Coppola), producidas por Lucas o ***Poltergeist*** (Tobe Hooper, 1982), ***Los Goonies*** (*The Goonies*, Richard Dooner), ***El secreto de la pirámide*** (*Young Sherlock Holmes*, Barry Levinson, 1985) o ***El chip prodigioso*** (*Innerspace*, Joe Dante, 1987) por parte de Spielberg entre muchos otros títulos. Todas las películas que venían con el sello de Spielberg o de Lucas lo hacían con su impronta garantizada. Muchos aseguran que ambos realizadores eran productores incómodos y entrometidos con las labores del director contratado. Legendario fue el escándalo que se organizó en torno al rodaje de ***Poltergeist*** y sobre la autoría de la misma. Lo cierto es que existe probada constancia y un anecdotario bastante extenso sobre intromisiones de uno y otro. Películas cuasi dirigidas por uno de los dos, labores de guionista o director de la segunda unidad nunca acreditados… Ni Spielberg ni Lucas dejaban hacer. Y lo cierto es que no hace falta más que echar un vistazo a la filmografía de uno y de otro para comprobar parecidos más que sospechoso entre unas y otras películas. Se habían convertido en lo que habían venido a destruir en Hollywood: productores dictatoriales que eclipsaban la creatividad de sus directores. Y esto lo han reconocido los dos.

Spielberg y Lucas habían conseguido levantar un imperio. Uno se llamaba Amblin el otro Lucasfilm. Nada se escapaba de sus atentas miradas y de hecho cuando dejaron de hacerlo los resultaron se resintieron. Lucas y Spielberg llegaron a suponer una marca en sí mismas solo con pronunciar sus nombres. Invocar estos dos apellidos era sinónimo de espectáculo y éxito.

La colaboración más estrecha entre ambos se produjo con Indiana Jones. Una ocurrencia de

Spielberg y Lucas habían conseguido levantar un imperio. Uno se llamaba Amblin el otro Lucasfilm

Lucas que otros se encargaron de desarrollar sobre el papel y que Spielberg trasladó a la pantalla. No obstante ***En busca del arca perdida*** fue un proyecto complicado de sacar adelante. Tanto Lucas como Spielberg se habían ganado la fama de rebasar presupuestos y retrasarse en los rodajes. La única que se fio, y con condiciones, fue Paramount. Se limitó el presupuesto a 20 millones de dólares y 87 días de rodaje. Lucas y Spielberg se apretaron el cinturón. No se filmó más de lo estrictamente necesario y las escenas planificadas eran conceptualmente sencillas. Lucas planeaba sobre el rodaje como un águila de la austeridad recortando aquí y allá e incluso cogió la cámara para dirigir él mismo la segunda unidad. Al final solo tardaron 73 días en hacerla.



El resultado fue redondo. ***En busca del arca perdida*** fue un éxito de público y crítica y hasta fue nominada a nueve Oscar entre ellos a la mejor película y al mejor director. Finalmente la película se llevó cinco estatuillas para el apartado técnico: sonido, edición de sonido, efectos especiales, diseño de producción y un reconocimiento especial a los efectos sonoros para Ben Burtt y Richard L. Anderson.

En busca del arca perdida era la quintaesencia del matrimonio Lucas-Spielberg: cine espectáculo hundido en los clásicos y visualmente impecable. Cada uno parecía haber encontrado su lugar en el mundo. El primero parecía ser más productivo entre bambalinas mientras el segundo no sabía hacer otra cosa que no fuese coger una cámara y contar una historia. El propio Lucas se lo reconoció personalmente: *"ya te dije que eres un buen director"*.

Seguramente la relación entre Spielberg y Lucas no se ha ido deteriorando como ha ocurrido con otros directores de su generación porque ambos han tomado caminos distintos y complementarios al mismo tiempo. Spielberg nunca ha sido un gran guionista y él mismo lo ha admitido públicamente. Lo suyo es coger historias escritas por otros y llevarlas a la gran pantalla. Lucas, por su parte, tampoco era un gran director. Spielberg tenía razón, la cámara del firmante de ***La guerra de las galaxias*** siempre había sido demasiado aséptica, sin intencionalidad. La cámara en las películas de Spielberg era un personaje más mientras que en los trabajos de Lucas casi parecía un mal necesario.

De hecho, las colaboraciones entre ambos han sido contadas. A parte de las películas de Indiana Jones, Spielberg y Lucas colaboraron únicamente en largometraje de animación ***En busca del valle encantado***. Spielberg había aupado el primer trabajo de Don Bluth como animador tras salir rebotado de los estudios Disney y fue el director de ***Tiburón*** quien convenció a Lucas para que estampara su nombre junto al suyo. Fruto de aquel pacto de caballe-


Spielberg y un jovencísimo Christian Bale en "El Imperio del Sol".


Spielberg de visita en el rodaje del Episodio I de Star Wars.


Sam Neill, Laura Dern y Steven Spielberg en el rodaje de "Jurassic Park".

ros sellado con un apretón de manos Spielberg y Lucas volverían a colaborar en ***Indiana Jones y el templo maldito*** e ***Indiana Jones y la última cruzada***. Fue durante la década de los 80, los años dorados de este matrimonio de cineastas.

UNA NUEVA ETAPA

Indiana Jones y la última cruzada es en muchos sentidos una película que cierra un ciclo sobre una forma de hacer y entender el cine. Se trataba de películas con la mirada puesta en los clásicos de los 40 y 50 y que todavía se sostenían sobre trucajes de estudio y primitivos efectos ópticos. Además Steven Spielberg estaba decidido a dar un nuevo rumbo a su carrera. Comenzó a realizar dramas alejados de lo que muchos podrían esperar de una película de Spielberg. ***El color púrpura*** (*The Color Purple*, 1985), ***El imperio del sol*** (*Empire of the Sun*, 1987) y ***Always*** (1989) no eran cintas propias del director de ***Tiburón***. Pero Spielberg podía permitírselo. Además, comenzó poco a poco a transferir las responsabilidades de Amblin a otras personas de confianza que en cualquier caso no lograron, ni de lejos, los éxitos conseguidos por su fundador.

Paralelamente Lucas se enfrascó en la serie de televisión ***Las aventuras del joven Indiana Jones*** (*The Young Indiana Jones Chronicles*, 1992). Era una serie de época que narraba los avatares de Indy en su juventud enrolado entre las filas del ejército belga para luchar en la I Guerra Mundial. En general la serie no fue bien recibida por la crítica, eran tiempos muy distintos a los de ahora. Además es cierto que ***Las aventuras del joven Indiana Jones*** se alejaba demasiado de lo que uno podría esperar de la infancia del intrépido arqueólogo. La serie solo tuvo 28 episodios. Posteriormente aparecieron algunas "tvmovies" sobre el personaje pero casi nadie las recuerda.

Así las cosas Spielberg andaba reconduciendo su carrera y Lucas trataba de vivir de la renta sin grandes éxitos. Aun así Lucas y Spielberg seguían en estrecho contacto. Cuando Spielberg se enfrascó en la producción consecutiva de ***Parque Jurásico*** (*Jurassic Park*, 1993) y ***La lista de Schindler*** (*The Schindler´s List*, 1993) fue Lucas quien supervisó el montaje de la película de dinosaurios que posteriormente le enviaba vía satélite a Polonia a su director para que diera el visto bueno definitivo. Spielberg entonces logró lo que llevaba años acariciando y le dieron el Oscar al mejor director por ***La lista de Schindler***. Ya convertido en un cineasta adulto y de prestigio su amigo Lucas seguía ocupando un discreto segundo lugar hasta que decidió hacer lo que mejor sabe hacer, vivir de la renta.

A George Lucas se le ocurrió que había llegado el momento de contar todo lo que pasó antes de que Anakin Skywalker se convirtiera en Darth Vader. En 1999, sin demasiados obstáculos, Lucas reunió 115 millones de dólares y estrenó ***La guerra de las galaxias. Episodio I. La amenaza fantasma*** (*Star Wars. Episodie I. The Phantom Menace*, 1999). Recaudó en todo el mundo más de mil millones de dólares. Las razones de tamaño éxito deberíamos buscarlas más en la expectación que generó la cinta que en la propia película que era mala de solemnidad. Inexplicablemente algunos críticos, como el temido Roger Ebert la aplaudieron a rabiar. Yo a día de hoy soy incapaz de encontrarle un ápice de interés o diversión.

En 1999, sin demasiados obstáculos, Lucas reunió 115 millones de dólares y estrenó el "Episodio I"



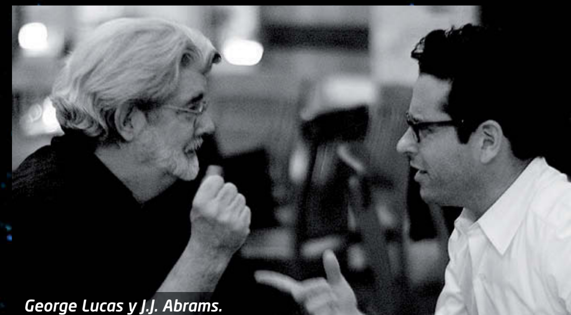
El ***Episodio II***, y con razón, recaudó la mitad mientras que la tercera entrega, algo más digna que el resto casi llega a los novecientos millones. Al final, la media salió muy bien. Sin embargo la desgana de Lucas detrás de las cámaras era notable. Cuando el director de ***THX 1138*** le dijo a Spielberg que se había retirado de la dirección tendría que haber mantenido su palabra. Cuando se empezó a rumorear que Lucas preparaba una nueva trilogía de ***Star Wars*** ni el propio cineasta tenía muy claro que fuera a dirigirlas él mismo. De hecho se habló de que esta nueva tanda de películas iban a venir dirigidas por nombres como Ron Howard o Steven Spielberg. Sin duda, habríamos ganado con esta opción.

No obstante y a su modo, Lucas volvió a forzar la máquina donde más y mejor sabe hacerlo y a su modo no dejó de hacer unas películas vanguardistas. Era la primera vez que los actores filmaban la práctica totalidad de las escenas en habitaciones vacías únicamente rodeados de una pantalla verde. El CGI (Computer Generated Imagery) –básicamente, fondos generados por ordenador– se iba a convertir en una herramienta fundamental del cine y Lucas fue de los primeros en verlo.

Sin embargo sus nuevas películas sobre ***Star Wars*** quedaban a años luz de la trilogía original. De hecho el propio Lucas no debió quedar muy satisfecho cuando vendió su compañía a Disney


Harrison Ford, Steven Spielberg y George Lucas durante la promoción de "Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal".


Spielberg y Liam Neeson en el rodaje de "La lista de Schindler".


George Lucas y J.J. Abrams.

para que hiciera con ***La guerra de las galaxias*** lo que le viniera en gana. Y en esto están.

EL LEGADO

Casi cuarenta años después el cine de George Lucas y Steven Spielberg, junto y por separado, ha dejado una huella indeleble en la historia de Hollywood. Hay quien reniega de ellos hasta las últimas consecuencias pero obviar una forma de hacer, ver, vender, entender, producir y distribuir cine que cambió la industria sería una insensatez.

Lucas y Spielberg se hicieron grandes demostrando que eran maestros confeccionando productos de entretenimiento. Vicente Molina Foix dijo en las páginas de "Fotogramas" a propósito de ***Indiana Jones y el templo maldito***: *"Es el triunfo definitivo (¿puede, Dios mío, haber algo más perfecto?) del cine para sentir y no pensar (…). Para mí, (esta película) es el ejemplo cumbre de esa inundación o derrame sensorial: es, literalmente una cinta irresistible desde sus primeras imágenes"*. A grandes rasgos eso era el cine de Spielberg-Lucas.

Ahora las cosas han cambiado y ambos cineastas han tomado caminos bien distintos. Spielberg sigue demostrando que debe ser un obseso del trabajo y continúa rodando y acumulando proyectos en cartera como si el mundo se fuera a acabar mañana. Y además, lo hace con el beneplácito de la crítica. Antes uno no podía decir públicamente que le gustaba el cine en según qué foros. Te arriesgabas a que te apalearan. Ahora Spielberg es un clásico, un maestro y hasta los críticos más sesudos reciben de muy buena gana sus películas. Tal vez se deba al hecho de que a Spielberg hace tiempo que dejó de interesarle el cine espectáculo. Cuando ha filmado una cinta de acción y aventuras –véase ***Las aventuras de Tintín: El secreto del unicornio*** (*The Adventures of Tintin: the Secret of the Unicorn*, 2011)–, los resultados han sido desiguales. Sin embargo cuando rueda películas adultas –véase ***Munich*** (2005) o ***Lincoln*** (2012)– más de uno se ha quedado con la boca abierta.

Lucas y Spielberg se hicieron grandes demostrando que eran maestros confeccionando productos de entretenimiento

Sin embargo Lucas, admitámoslo, no ha sabido hacer las cosas tan bien. Aunque su nombre ya ha quedado grabado a fuego en la memoria del aficionado si uno se detiene punto por punto a comprobar qué es lo que ha hecho Lucas como cineasta el resultado es bastante decepcionante. Tuvo dos ideas absolutamente brillantes, ***Star Wars*** e Indiana Jones, dos ideas que además supo gestionar realmente bien en sus primeros años. Hoy todavía muchos nos peleamos a la hora de hablar cuál es la mejor de las tres primeras películas de ***La guerra de las galaxias*** o cuál es el mejor Indy. Aquellas películas sentaron un hito y eso lo hizo en gran medida George Lucas. Sin embargo ¿qué ha hecho después?

Tom Hanks y Spielberg en el rodaje de "El puente de los espías".



La nueva saga de *Star Wars* era muy mala e ***Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*** (*Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull*, 2008) era todavía peor. De hecho es una pena que la relación Lucas-Spielberg haya llegado, al menos de momento, hasta aquí. Lucas se ha desentendido de ***Star Wars*** y de Indiana Jones. Y quizá sea mejor así, si no seguiría retocando y añadiendo efectos digitales estropeando las películas que crearon historia como sucedió con los tres primeros largometrajes de ***Star Wars***. Una señal sintomática de no saber qué más ofrecer. Cuando Lucas llamó a Spielberg para dirigir un nuevo Indiana Jones el director de ***Salvar al soldado Ryan*** (*Saving Private Ryan*, 1998) no se lo podía creer. Le dijo que a él ya no le interesaba hacer ese tipo de películas pero Lucas estaba empeñado en hacer otro Indy con Spielberg. El director de ***Inteligencia Artificial*** (*Artificial Intelligence: AI*, 2001) se dejó llevar por una historia en la que no creía demasiado y eso se nota en una película aburrida hasta el hartazgo.

Supongo que cada uno tiene que ocupar su lugar. Lucas está muy bien en su posición de gurú del cine espectáculo, atrincherado en su rancho recibiendo cheques por las dos ideas buenas que tuvo porque no ha hecho mucho más después. Spielberg por su lado parece estar muy cómodo filmando como loco. Sigue haciendo buenas películas aunque ya no sean como las que hacía antes. El director ha crecido y su cine con él y entiendo que nosotros, su público, también nos hemos hecho mayores aunque no por ello dejemos de echar de menos películas como ***Tiburón***.

Ahí quedará en la historia del cine una unión única y fructífera como pocas que cambió el sistema para siempre. Ahora solo nos queda esperar que un nuevo matrimonio creativo que al menos logre hacerle sombra a Spielberg y Lucas aflore por algún rincón de Hollywood. Porque todo parece indicar que aquel pacto de caballeros sellado en una playa de Hawaii se ha extinguido. SFW



STAR WARS
TRILOGÍA CLÁSICA

DIARIO DE RODAJE DE LA TRILOGÍA GALÁCTICA MÁS QUERIDA POR LOS FANS

por **Octavio López**

El mundo no estaba preparado para aquello. Tras la pletórica fanfarria que sorprendía y asustaba a la audiencia de 1977, un enorme destructor galáctico que descendía de la pantalla obligaba a los asistentes de ***La guerra de las galaxias*** casi a agachar la cabeza de manera instintiva, temerosos de sufrir una improbable embestida de aquella fortaleza voladora. Los enlaces sinápticos de los espectadores empezaron a centellear de entusiasmo, moviéndose rápidamente y convirtiéndose en puntos fugaces que desaparecían a la velocidad de la luz, totalmente seducidos por la majestuosidad que contemplaban. Este fue el inaugural y decisivo impacto que sufrieron aquellos que tuvieron la suerte de atender el estreno de la primera entrega de la saga de George Lucas.

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

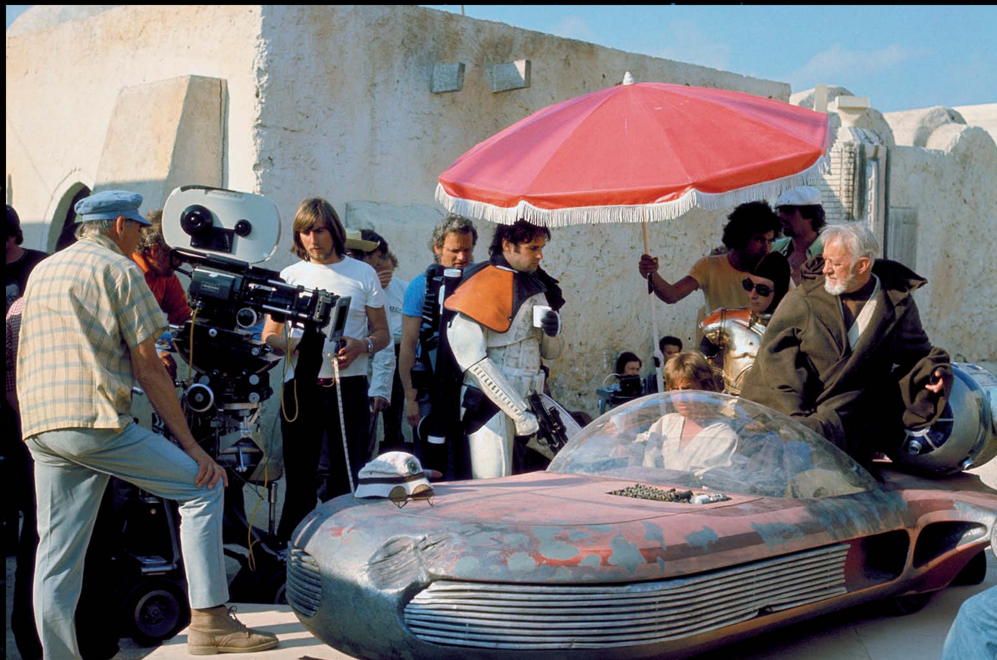
Para Lucas, conseguir materializar esa epopeya galáctica que el mundo estaba disfrutando, y que simultáneamente estaba dinamitando la industria del cine tal como se conocía hasta entonces, fue fruto de un largo proceso creativo que se remontaba a principios de la década de los setenta: *"Tenía el proyecto en mente de **La guerra de las galaxias** incluso antes que empezase a rodar mi última película, **American Graffiti**,"* explicaba en aquel lejano 1977 el propio Lucas, *"y tan pronto como la terminé empecé a escribir **La guerra de las galaxias** en enero de 1973, ocho horas al día, cinco días por semana, desde esa fecha hasta marzo de 1976, cuando empezamos a rodar. Incluso entonces estaba ocupado realizando diversas rescrituras por las noches después de trabajar. De hecho, escribí cuatro guiones totalmente diferentes de **La guerra de las galaxias**, solamente para encontrar los ingredientes, personajes y trama adecuados". "Quería hacer una película de acción, una película en el espacio como aquellas de **Flash Gordon**. Rayos lásers, volando sobre naves espaciales, disparándose unas a otras. Sabía que quería tener una gran batalla en el espacio, una especie de gran contienda aérea. Quería hacer una película sobre un anciano y un joven. Y sabía que quería que el anciano fuese un anciano de verdad y tuviese una especie de relación de aprendiz-alumno con el joven. Quería que el anciano fuese también una especie de guerrero. Quería una princesa, también, pero no quería que fuese una pasiva damisela en apuros".*



Empecé a escribir La guerra de las galaxias en enero de 1973, ocho horas al día, cinco días por semana







La mencionada primera escena de la película, totalmente impresionante, era un preludio de lo que la película ofrecería en la última parte del metraje, y uno de los citados objetivos del cineasta. Lucas, con la intención de mantener la grandiosidad de los navíos interestelares presentes en ***2001: una odisea en el espacio*** (2001: A Space Odissey, 1968) contrata a aquel que las había diseñado, Colin Cantwell, que consiguió diseñar toda una nueva flota de naves espaciales que hacían de la geometría su eje fundamental, ya fuesen de forma esférica como la Estrella de la Muerte o piramidales como los citados destructores. Por su parte, Alex Tavoularis se ocupó de realizar varias recreaciones de escenas clave a través de storyboards, mientras que Ralph McQuarrie se encargó de describir visualmente el resto de parafernalia galáctica. Suyos fueron los diseños de los androides R2-D2 y C-3P0, suya fue la idea de que Darth Vader portase un respirador artificial, y suyos fueron los bocetos que sirvieron para convencer a la 20th Century Fox de la potencia visual del anhelo cinematográfico de Lucas. Para posteriormente materializar esos diseños, Lucas quiso de igual forma que con Colin Cantwell, contar con Douglas Trumbull, quien se había ocupado de los efectos de la odisea espacial de Stanley Kubrick. Sin embargo, Trumbull se encontraba bastante ocupado, pues se tenía que encargar de los trucajes del *film* de su amigo Steven Spielberg, ***Encuentros en la tercera fase*** (Close Encounters of the Third Kind, 1977). No obstante, le aconsejó a Lucas que recurriese a un alumno aventajado suyo, John Dykstra. Así, bajo la tutela de este último se funda expresamente en junio de 1975 la que sería la empresa de efectos especiales más importante de la historia, la ahora mítica ***Industrial Light & Magic***, en un almacén de San Fernando Valley, con 75 empleados que se encargarían de realizar los 360 planos de efectos especiales que requerirían esta oda a la *space opera*. Entre los primerizos componentes que trabajaron en esta película, podemos destacar a Dennis Muren, Phil Tippett o Richard Edlund, auténticas bestias de la recreación de efectos especiales. Deseoso de que la parte técnica de la película luciese como ninguna otra lo había hecho antes, conforme avanzó la producción y la realización de los efectos especiales, George Lucas se vio obligado a supervisar personalmente su manufactura, debido a que no alcanzaban el nivel esperado y la fecha de estreno se acercaba peligrosamente. Asimismo, para conseguir esa dinámica en las batallas cósmicas, Lucas mostró a los artífices de los efectos especiales secuencias de luchas aéreas de la Segunda Guerra Mundial. Al final, ***ILM*** (Industrial Light & Magic) se vio obligada a realizar el trabajo de todo un año en sólo seis meses.

ILM (Industrial Light & Magic) se vio obligada a realizar el trabajo de todo un año en sólo seis meses

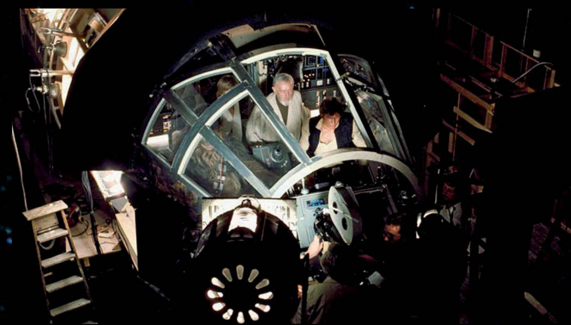


El empeño en el perfeccionamiento de los efectos especiales culminó con la secuencia climática de Luke Skywalker, a bordo de su X-Wing, adentrándose en esa zanja de maquinaria que es la Estrella de la Muerte, a una velocidad de vértigo. Un tramo que a día de hoy, vista en pantalla grande conserva toda su energía. Como nota anecdótica, en origen esta secuencia mostraba a unos Wookiees como tripulantes de las naves que asedian la base espacial. Aunque como sabemos este concepto no llegó a la versión final, sí que se trasladó la idea de miembros de una tribu primitiva derrotando a unas más complejas armas tecnológicas, concretamente seis años más tarde con los Ewoks de ***El retorno del Jedi***.

Otro momento antológico de esta primera aventura galáctica, de entre otros muchos que posee la película, tiene lugar en la taberna de Mos Eisley, con Obi-Wan y Luke accediendo a su interior en busca de un transporte que los saque de Tatooine. Allí, mediante insertos de toda clase de especies alienígenas, y en una secuencia aparentemente sencilla en su implementación, consigue que la imaginación del espectador se bifurque en mil y un sentidos, al contemplar rápidamente esa sucesión de engendros, a cada cual más carismático, y que posibilita exponer una muestra de los miles de mundos que orbitan en la aventura de los protagonistas. Si bien todos los exteriores ambientados en Tatooine se rodaron en Túnez, en una filmación de dos semanas y media entre marzo y abril de 1976 que se recuerda horrorosa, con multitud de fallos en los mecanismos de los robots y todo tipo de inclemencias climáticas, la escena en el interior de la cantina se filmó en Elstree Studios, en Londres, junto con todo el resto de interiores de la película. Pero aun así, en su intención de perfección, Lucas rodó planos adicionales de la fauna de Mos Eisley en Hollywood Center Studios, para enriquecer todavía más esta secuencia. Como curiosidad, una escena que no llegó al montaje final presentaba a Han Solo tonteando con una joven cliente del













establecimiento, interpretada por Jenny Cresswell. Mencionaremos sobre Solo que, como es sabido, la secuencia en Mos Eisley finaliza con un duelo entre él y Greedo que se convertiría en sí misma en objeto de mil debates y eslóganes cuando la película sufrió diversos cambios y añadidos de cara al reestreno que tendría en 1997. Más recientemente, no debemos olvidar tampoco que toda la secuencia recibió un sarcástico homenaje en ***Team America: La policía del mundo*** (Team America: World Police, 2004), sustituyendo toda la fauna intergaláctica por algo más terroríficamente real.

El duelo entre Obi-Wan y Darth Vader, es otro inolvidable momento de la película. Aún lejanas las precuelas, el espectador de la época se dejaba llevar por los diálogos de aquel maestro y aprendiz, tratando de imaginar cómo sería tan atípica enseñanza, y especulando sobre los motivos que llevaron al cavernoso Vader a abrazar el Imperio Galáctico. Como explicábamos, todas las secuencias de interiores, incluyendo la presente se rodaron en Londres, elaborando el diseñador de producción John Barry un total de treinta escenarios para los diferentes habitáculos necesarios para el *film*, y cuyo rodaje con los actores se prolongaría durante 14 semanas y media. Si la producción de ***La guerra de las galaxias*** tuvo problemas en el rodaje de exteriores, no menos importantes fueron los obstáculos que Lucas encontró en la filmación en espacios cerrados, con un equipo poco colaborador que se tomaba la película como algo intranscendente, dirigido a una audiencia infantil. Todo este calvario, a pesar de la lucha de Lucas, le produjo una serie de secuelas físicas, como hipertensión y una alta acumulación de estrés. A todo ello había que sumar que Mark Hamill sufrió por entonces un accidente de tráfico que le ocasionó lesiones en el rostro, siendo imposible la filmación de tomas adicionales para solventar errores de continuidad o similares.

La sensación final de epopeya que trasciende el tiempo y el espacio, vino dada por la obra maestra de composición musical que ingenió John Williams. En un primer momento, y de forma idéntica a como se había hecho con ***2001: una odisea del espacio***, Lucas barajó la posibilidad de insertar temas de música clásica para los diversos momentos de la película, que diesen el nivel de romanticismo espacial que deseaba, *"pero pienso"*, opinaba Williams en 1977, *"que esto no permite utilizar una pieza de material melódico, desarrollarlo y relacionarlo con un personaje a lo largo de toda la película"*. Por ello, el compositor realizó toda una unidad temática de música que evolucionaba durante todo el metraje (y más allá), un compendio de temas majestuosos que esgrimían épica a cada segundo, como la pieza que acompaña a los títulos principales, títulos más suaves pero igualmente gloriosos como el que subraya el atardecer binario de Luke Skywalker, o incluso piezas diegéticas como la dedicada a la secuencia en Mos Eisley, con la pizpireta 'Cantina Band'. Una variedad sonora apabullante, que convirtió lo que compuso Williams para la franquicia en algo sólo posible para los genios más grandes de la historia de la música.

La repercusión que provocó la película no se puede comprender en su totalidad a día de hoy

La versión española de ***La guerra de las galaxias*** contó con ese triplete mágico de actores de doblaje que forman María Luisa Solá (Leia), Salvador Vidal (Luke) y Camilo García (Han) para los roles principales, mientras que Constantino Romero realizó una de las interpretaciones más recordadas de la historia con su poderosa voz, creando un Darth Vader magnético y atemorizante.

Pero tanto en España, como en el resto del mundo, la recepción de la película fue idéntica, como anticipábamos. El cine de efectos especiales, la aventura cinematográfica, la oda a la aventura y la fantasía, y las mentes de los espectadores de 1977 explotaron como la propia Estrella de la Muerte, y nada volvió a ser igual. La repercusión a nivel social y en el cine que provocó la película no se puede comprender en su totalidad a día de hoy. Es demasiado grande. Pero a nivel interno, sí que originó una secuela, o mejor dicho, LA SECUELA.









EL IMPERIO CONTRAATACA

Si para conseguir convencer a la industria de que ***La guerra de las galaxias*** era un proyecto económico a tener en cuenta, y por ello conseguir financiación de las productoras fue en sí toda una batalla para George Lucas, con las empresas United Artists y Universal Pictures rechazando el proyecto hasta el sí definitivo de 20th Century Fox, tras el estreno de la película todo cambió. Ahora sería el propio Lucas, con el capital obtenido tras la descomunal taquilla del *film* quien se encargaría de producir la siguiente entrega de la que, ya por aquel entonces, se vaticinaba una franquicia con nueve episodios.

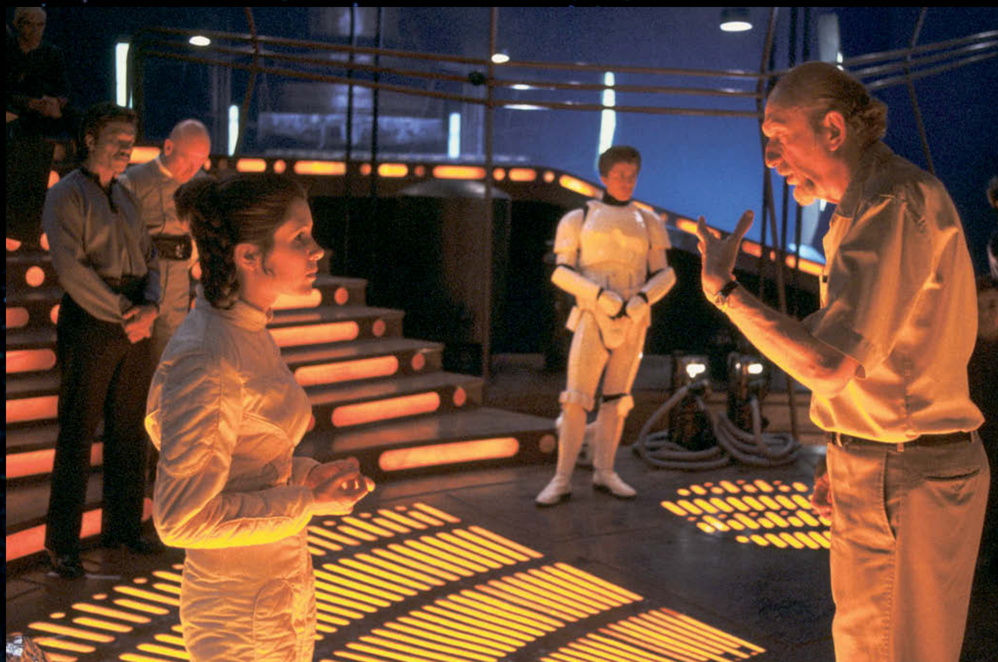
Además, en esta ocasión Lucas no dirigiría la película, exhausto por su labor en el *film* anterior, y le propuso dicha función a un antiguo profesor suyo de la USC School of Cinematic Arts, Irvin Kershner. Éste, aunque al principio rechazó la oferta, incrédulo ante la posibilidad de que esta secuela mejorase la original, finalmente aceptó tras una llamada enfervorecida de su agente.

La batalla con la que se abre la película, en el gélido planeta de Hoth, es uno de los incontables momentos imperecederos de esta película, para algunos, la mejor entrega de la franquicia que se ha realizado jamás. Puesto que en esta entrega, no existía en el último tramo un enfrentamiento tradicional de gran envergadura, con una batalla multitudinaria, similar a la presente al final de ***La guerra de las galaxias***, Lucas incluyó este fragmento al inicio para dar a la película un ambiente de contienda 'a gran escala' similar. Y si bien fue Joe Jonhston quien comenzó con los diseños de estos vehículos para la nieve, en principio dotados de ruedas, fue Lucas quien, inspirándose en los trípodes de ***La guerra de los mundos***, quiso darles patas mecánicas para estimular el aspecto de estas máquinas. El rodaje en exteriores de esta secuencia, se produjo el primer día de filmación, el 5 de marzo de 1979, en el glaciar Hardangerjøkulen de Noruega. Casualmente, tal como ocurrió con la primera entrega, el clima contraatacó, y la zona sufrió el peor invierno de los últimos cincuenta años, llegando a aislar al equipo de rodaje en el hotel donde se alojaban. Aun así, se las ingeniaron para filmar un plano de Luke huyendo de la cueva del Wampa, abriendo las puertas del hotel mientras las cámaras permanecían en el interior del establecimiento. En la segunda quincena de marzo, el rodaje se desplaza hasta los Elstree Studios de Londres, al igual que ocurrió en la primera parte. Sin embargo, la envergadura del nuevo *film* requería una mayor confección de escenarios, y se prepararon un total de 60 diferentes, el doble que la ocasión anterior. Además, nuevos problemas fueron apareciendo, como el incendio de un plató a causa del rodaje de ***El resplandor*** (The Shining, 1980), lo que conllevó un aumento considerable de los gastos.



En cambio, la filmación de las tomas de efectos especiales de los AT-AT, esos cuadrúpedos robóticos que asedian Hoth, se llevó a cabo en las instalaciones de ***Industrial Light & Magic***, con un equipo capitaneado por Dennis Muren. Empleando bicarbonato de sodio para simular la nieve de las colinas heladas, los técnicos construyeron las maquetas de los robots en medidas que oscilaban entre los 5 y los 60 cm, dependiendo de la naturaleza del plano. Posteriormente, el equipo los animaba empleando *stop motion*, una técnica que se adhirió especialmente bien al movimiento robótico y segmentado de estos caminantes imperiales, siguiendo los movimientos que habían estudiado de elefantes. Todo ello se llevaba a cabo delante de detallados paisajes dibujados por Michael Pangrazio. Y para recrear las secas pisadas de estos tanques, Ben Burtt, quien se ocupó de los efectos de sonido de toda la trilogía, recurrió al ruido que producía una trituradora de metal industrial.

Yoda fue el personaje más novedoso de esta nueva entrega, y desde su primera intervención, una suerte de duende molesto, curioso y travieso, se convirtió en todo un icono de la saga. Poco después en la película, descubrimos que se trata en realidad del gran maestro Jedi que Luke ha ido a buscar al planeta Dagobah, y durante su convivencia escucharemos las sabias enseñanzas que Yoda va inculcando a su nuevo aprendiz. El momento en que el maestro revela todo su potencial, realizando una proeza gravitacional que Luke observa con incredulidad, es el culmen de su carrera didáctica. Fue el técnico de maquillaje Stuart Freeborn quien, inspirándose en su propia cara y en la de Albert Einstein, confec-









cionó el aspecto del maestro Yoda. A continuación, Frank Oz, ya entonces con una amplia trayectoria en el ámbito de las marionetas debido a su labor con los teleñecos, se ocupaba de articular tanto sus movimientos como su voz.

El factor, no obstante, que convierte ***El imperio contraataca*** en la entrega más adorada por los seguidores de la saga, viene dado en gran parte por las implicaciones personales de sus protagonistas, y por el aura de desolación y el ambiente fúnebre que se va adueñando del *film* conforme se acerca el final. El mayor exponente de todo esto, un auténtico impacto cultural que aún perdura (y perdurará) es la revelación final que Darth Vader ofrece a Luke Skywalker. Ese eterno instante viene precedido por una pelea entre sables lásers con un contraste espléndido entre atmósferas rojas y azules, símbolos del lado oscuro y el luminoso respectivamente. Como es sabido, Darth Vader tenía bajo el casco a David Prowse, y para ese momento que anticipábamos, se le proporcionó una hoja falsa del guion con un diálogo apócrifo. Justo antes de empezar, a Mark Hamill se le comunicó la auténtica verdad, y Kershner le indicó que no prestase atención a lo que le iba a decir Prowse en su interpretación como Vader, sino que se dejase llevar por lo que sólo a él se le había revelado. Hasta el mismo estreno de la película (recordemos que estamos en una época en que detalles como éstos no tenían la facilidad de propagación de ahora) solo unos pocos sabían aquel parentesco que tantas miles de veces sería homenajeado. De hecho, la repercusión llega hasta nuestro días, pues ha servido, entre otras cosas, como semilla del documental ***I am your father***, centrado en la figura de David Prowse, dirigido por los mallorquines Toni Bestard y Marcos Cabotá y estrenado el pasado 20 de noviembre. Como curiosidad en cuanto al diseño del personaje, apuntaremos que en un principio, Vader no iba a llevar el casco continuamente. A decir verdad, Ralph McQuarrie diseñó un casco que sólo portaría cuando se instalase en alguna nave espacial, pero ante lo espectacular del aspecto final, Vader heredó el casco de forma continua. Y ahondando aún más en su génesis, en el primer tratamiento de la historia que escribió Leigh Brackett, Vader no era el padre de Luke. En esa versión, además, el propio padre del Jedi se aparece al final del *film* como un espectro para entrenar a su vástago. El envoltorio final, brutal y marcial del personaje es el tema que John Williams compuso para él en particular y para todo el imperio en general, ese 'Imperial March' que gobierna toda la banda sonora con sus aires militares y ostentosos, que invitan al desfile bélico.

En esta ocasión Lucas no dirigiría la película, exhausto por su labor en el film anterior

Quizás la despedida más amarga de toda la saga sea la que ocurre aquí en ***El imperio contraataca***. Rozando el final, Boba Fett reclama a Han Solo, debido a las deudas que el forajido ha contraído con Jabba el Hutt, y Vader idea una forma perfecta para trasladarlo: atraparlo en carbonita. Esto permite un triste y vaporoso adiós entre Solo y la princesa Leia, con una respuesta de él hacia el amor de ella memorable, que curiosamente, surgió de la improvisación de su intérprete, Harrison Ford. Al actor no terminaba de encajarle que la respuesta hacia el *"Te quiero"* de Leia fuese un *"Pues recuerda lo que dices, porque volveré"*, así que tras varias tomas, Kershner le dijo que improvisara sobre la marcha. Así surgió esa réplica consciente para despedir a Han Solo. Como dato anecdótico, el congelar al personaje fue una decisión que evolucionó conforme la producción. Las primeras versiones de la trama mostraban a Solo y Chewbacca escapando en el Halcón Milenario. Sin embargo, Ford, al contrario que Carrie Fisher y Mark Hamill, no había firmado para una tercera parte, y por ello se añadió este final del personaje, quizás definitivo en el caso de no participar de nuevo el artista.

El *film* se cierra con Leia y Luke, aun desconocedores del vínculo de sangre que les une, contemplando tanto la marcha de Lando Calrissian y Chewbacca a bordo del Halcón, partiendo en busca de Solo, como la grandeza de las galaxias. Quizás aún haya esperanza.

En cuanto a la producción y filmación de la película, diversos retrasos y obstáculos (como el citado incendio) fueron retrasando el fin del rodaje y aumentando el presupuesto del, en origen, proyecto independiente. Llegó el momento en que la entidad bancaria que le había prestado a Lucas el capital, temeroso de no recuperarlo, comenzó a poner problemas. Se vio obligado entonces el productor a formalizar un acuerdo con 20th Century Fox para obtener un respaldo económico mayor, eso sí, sin perder ninguna de las cláusulas importantes. Cuando finalmente, se estrena la película en mayo de 1980, la recaudación sigue la línea ascendente esperada, y la 20th Century Fox, iracundos con Alan Ladd, Jr., el presidente que había autorizado un acuerdo no muy ventajoso para la productora, le obligó a dejar el cargo. Como réplica ante el asedio que sufrió Ladd, que había apoyado a Lucas tanto aquí como en la anterior entrega, el creador de ***La guerra de las galaxias*** se llevó a Paramount su otro gran proyecto; ***En busca del arca perdida*** (Raiders of the Lost Ark, 1981).







EL RETORNO DEL JEDI

Tres años después, llegaba la última entrega de esta trilogía original. De igual forma que en la entrega anterior, George Lucas la financió de forma independiente, empleando los ingentes beneficios que había obtenido con ***El imperio contraataca*** para producir esta nueva ***El retorno del Jedi***. También, en esta ocasión Lucas se limitaría a tareas de producción, fichando a Richard Marquand, que había obtenido un reciente reconocimiento por la realización de ***El ojo de la aguja*** (Eye of the Needle, 1981), para su dirección. Como curiosidad, podemos señalar que David Lynch y David Cronenberg fueron tanteados para encargarse de esta nueva entrega, pero rechazaron la oferta para ocuparse de ***Dune*** (ídem, 1984) y ***Videodrome*** (ídem, 1983) respectivamente.

A nivel de escritura, Lawrence Kasdan, que había trabajado en ***El imperio contraataca*** pero también en ***En busca del arca perdida***, se encargó de desarrollar la historia que Lucas había esbozado, colaborando finalmente entre los dos para terminar de perfilar el guion. Como curiosidad, en esta etapa de confección del libreto, el propio Mark Hamill especuló con la idea de que Luke se convirtiese al lado oscuro, para luego regresar de él. También en etapas tempranas del guion, el personaje finalizaba la película abandonando a sus amigos, caminando en solitario como una suerte de vaquero procedente del western más crepuscular. Finalmente, el rodaje comienza el 11 de enero de 1982, para concluir el 20 de mayo de ese mismo año, y bajo el falso título de ***Blue Harvest: Horror Beyond Imagination***, en parte para eludir posibles filtraciones hacia la filmación, pero principalmente para evitar que a los miembros del equipo les hincharan los costes cuando pedían presupuestos a las empresas o lugares a donde se desplazaban, como les ocurrió en ***El imperio contraataca***. Ahondando en el aspecto del título del *film*, al inicio de la producción la película se llamaba ***La venganza del Jedi***,

De igual forma que en la entrega anterior, George Lucas la financió de forma independiente

llegándose a publicar los míticos carteles de Drew Struzan con esta nomenclatura. No obstante, Lucas cambió de opinión al comprender que aquello de vengarse no concordaba con los ideales de los Jedi, y reformuló el título con el que actualmente se conoce.

Durante el rodaje, existieron diversos conflictos entre productor y director, puesto que mientras el primero quería emplear cuantas más cámaras fueran posibles, de cara a tener más puntos de vista en la sala de montaje, el segundo abogaba por rodar las secuencias tan solo con un par de cámaras. Según parece, finalmente Lucas terminó por ejercer de director del *film* a efectos prácticos, debido al peso considerable de la producción. Asimismo, tuvieron



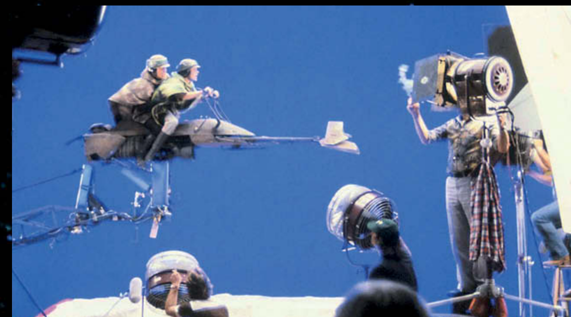
que lidiar con la tesitura de haber empleado material cinematográfico antiguo, lo que provocó que varias tomas adquiriesen un extraño tintado azul. Un cromatismo erróneo que tuvieron que solucionar posteriormente en postproducción los magos de ***ILM***.

El primer escenario de la película nos transporta de regreso a Tatooine, con la misión por parte de los amigos de Solo de rescatarle de los dominios de Jabba. El palacio de este viscoso personaje, sirve, al igual que los momentos ocurridos en la cantina de Mos Eisley, pero aún más ampliado, para diversificar la biología de esta galaxia tan lejana. Algo a lo que contribuye la también diegética 'Lapti Nek', estridente y divertida canción compuesta por el hijo de John, Joseph Williams. Sin embargo, la más terrorífica de entre todas las criaturas del palacio es por supuesto el Rancor, el gigantesco monstruo que se sirve de aquellos que no llegan a un acuerdo con Jabba para alimentarse. Los efectos especiales fueron realizador de nuevo por ***ILM***, y en el caso concreto del Rancor, Lucas quería materializarlo empleando un hombre dentro de un disfraz, a la mejor tradición kaiju eiga. Dennis Muren y Phil Tippett comenzaron a trabajar en este sentido, construyendo un traje de la bestia de cuerpo entero que portaba el propio Tippett. Lamentablemente, a pesar del trabajo invertido, el efecto no terminaba de cuajar, y se decantaron al final por una marioneta controlada manualmente y rodada con cámaras de alta velocidad, dejándose influenciar conscientemente por el aroma Harryhausen del gigante Talos, aparecido en ***Jason y los argonautas*** (Jason and the Argonauts, 1963). Por su parte, las tomas con Mark Hamill se realizaron, al igual que las secuencias de interiores de toda la saga, en los ya mencionados Elstree Studios de Londres, empleando el recurso de filmar delante de una pantalla azul. El rodaje de esta y el resto de tomas de interior, abarcó un período de 78 días.

Si hay una prenda femenina capaz de competir en sensualidad y trascendencia con el bikini









blanco que portaba Ursula Andress en la playa de ***Agente 007 contra el Dr. No*** (Dr. No, 1962), ese es indudablemente el bikini que Leia luce en esta secuencia del Palacio de Jabba. Solicitado por la propia Carrie Fisher, que deseaba realzar su figura femenina tras los atuendos más asexuados que portaba en las dos entregas anteriores, la prenda fue diseñada conjuntamente por Aggie Guerard Rodgers y Nilo Rodis-Jamer, inspirándose en los contornos eróticos que Frank Frazetta inculcaba a las mujeres que dibujaba en sus historias.

Una vez los protagonistas llegan a los frondosos y concurridos bosques de Endor, una nomenclatura de orígenes 'tolkianos', tiene lugar otra secuencia vertiginosa, tan propia de la franquicia, con los protagonistas montados en unas pequeñas naves voladoras, similares en manejo a una motocicleta. Para crear esa sensación de vértigo, se necesitaban tomas en primera persona de la persecución a gran velocidad. Para conseguirlas, Garret Brown caminó por el bosque de secoyas de Cheatam Grove con la cámara montada en la Steadicam (sistema que él mismo había inventado), exponiendo un plano de película una vez cada 1,3 segundos, con el obturador siempre abierto, para que el fotograma quedara expuesto durante toda la duración del movimiento y así conseguir el "blur" en la imagen en cada fotograma. Cuando se proyectó a 24 fotogramas por segundo, parecía que las motos viajaban a 50 metros por segundo. El resto de elementos, como los propios perseguidos y perseguidores, se filmó empleando a los actores delante de una pantalla azul y con maquetas a escala de ellos mismos.

Conforme avanza la trama, los rebeldes se alían con los Ewoks para una contienda final en los bosques contra las tropas imperiales, con el fin de hacer saltar por los aires el escudo que protege a una nueva Estrella de la Muerte, y así conseguir que Lando Calrissian acceda a su interior a bordo del Halcón para destruirla. En primeros tratamientos del guion, en cambio,

Según parece, finalmente Lucas terminó por ejercer de director del film a efectos prácticos

eran los Wookies, la especie de Chewbacca, y no los Ewoks, los encargados de enfrentarse a los soldados, pero posteriormente se entendió que ello implicaría cierto conflicto con las capacidades tecnológicas de la especie más alta y peluda, pues como se había visto a lo largo de la trilogía, eran capaces de pilotar naves y realizar todo tipo de reparaciones. Por su parte, como comentábamos, en los cielos tiene lugar la última batalla por la libertad, con la flota rebelde e imperial inmersas en un duelo sideral. Ello permite escuchar de boca del almirante Ackbar la frase más recordada de toda la película, y que curiosamente, al principio era "*¡Es un truco!*". Tras un pase previo ante la audiencia, se comprobó que no poseía la fuerza necesaria, y se alteró por la más mítica "*¡Es una trampa!*". Este segmento, musicalmente, obtendría una versión para concierto preparada por el propio John Williams que, empezando tintineante con el tema de los Ewoks, acaba de forma totalmente orgiástica, para acompañar la proeza del Halcón Milenario.

Simultáneamente a todo eso, Luke se enfrenta a los dos individuos más poderosos de la galaxia, en un último intento de rescatar a su padre de la servidumbre que ofrece al lado oscuro y al Emperador. Si la primera batalla entre padre e hijo en ***El imperio contraataca*** había ofrecido una combinación entre gamas rojas y azules, ahora el contraste se obtiene a través del rojo y el verde, mientras que el tirano se regocija en su trono, consciente de lo cercano que se encuentra Luke del reverso tenebroso de la fuerza. Pero el joven Skywalker se niega a seguir los pasos de su padre, obligando al Emperador a matarlo. Las ráfagas de poder ilimitado que el dictador descarga sobre Luke consiguen, por el contrario, que Vader se apiade de su hijo, y por fin, regrese a la luz. Momento reforzado por la música de Williams, que, por única vez, emplea el tema de la fuerza sobre este personaje. Posteriormente, Luke encenderá un fuego para despedirse de su padre, honrando su sacrificio. Dicha escena, anecdóticamente, se filmó ya terminado el rodaje, en una colina del Rancho Skywalker, propiedad de Lucas.

Después, Luke retorna con sus amigos, que acompañados por los Ewoks, festejan la caída del imperio de una vez por todas, al ritmo de sus cánticos tribales. Este himno a la victoria, que al igual que 'Lapti Nek', su letra está escrita por Joseph Williams, da paso al tema triunfal de ***La guerra de las galaxias*** para concluir la película.

Finalmente, una vez que ***ILM*** realiza los más de 900 planos de efectos especiales (ni más ni menos que el triple que ***La guerra de las galaxias***) la película se estrena el 25 mayo de 1983. Y pese a que ***El retorno del Jedi*** supuso un descenso apreciable en la recepción del público frente a la entrega anterior, (no así en taquilla, que respondió con creces) la película dirigida por Marquand se conformó como un digno final para cerrar el arco narrativo con más fuerza que ha conocido el cine fantástico. El colofón que daba por finalizada esta historia plagada de personajes carismáticos, robots replicantes, seres multiformes, planetas maravillosos y las más extraordinarias aventuras. O eso pensaban los espectadores de 1983. SFW

LOS MUNDOS DE HAN SOLO & INDIANA JONES

DE CONTRABANDISTA ESPACIAL A CARISMÁTICO ARQUEÓLOGO

por **José Luis Ordóñez**

Para la generación que vivimos en cines los estrenos de ***La guerra de las galaxias*** (1977, George Lucas) y ***En busca del arca perdida*** (1981, Steven Spielberg) el significado de la palabra aventura viene dado por varios nombres comunes a ambas sagas: George Lucas en la creación de las historias, John Williams componiendo hipnóticas y potentísimas bandas sonoras, y Harrison Ford interpretando a dos héroes ya míticos, diríamos que irrepetibles, que han marcado varias épocas, como son el contrabandista simpático Han Solo y el arqueólogo y *buscador de objetos perdidos* Indiana Jones, uno pulcramente afeitado, con patillas y pelo moderadamente largo, y otro con barba de tres días, pelo corto y sin patillas y, según la ocasión, gafas o sombrero Fedora calado convenientemente. Pero, por supuesto, no son las únicas coincidencias y parecidos entres ambos universos, sino que, a poco que uno escarbe, encuentra muchas más, algo lógico por cuanto comparten no sólo parte del equipo técnico y artístico sino, además, lugares de rodaje y lo que podríamos denominar *universos aventureros*.

El paralelismo no se reduce a los exteriores sino que también coincide con la grabación de los interiores

LUGARES DE RODAJE

Los exteriores de ambas sagas pasaron, por ejemplo, por Túnez y utilizaron escenarios tan similares que, si uno se fija con detalle, puede comprobar que el paisaje donde Indy amenaza con volar el Arca de la Alianza con un bazoca (***En busca del arca perdida***) y el escenario en el que R2-D2 es capturado por los Jawas en Tatooine (***La guerra de las galaxias*** o, como se ha titulado después, ***Star Wars: una nueva esperanza***) guardan una más que apreciable similitud. El paralelismo, además, no se reduce a los exteriores sino que también coincide con la grabación de los interiores, ya que ambas películas se rodaron en los estudios británicos de Elstree, espacio que acogió también el rodaje de otras películas tan conocidas como ***El resplandor*** (1980, Stanley Kubrick) o ***¿Quién engañó a Roger Rabbit?*** (1988, Robert Zemeckis).



Además, hay que señalar que, en general, tanto las películas de Indiana Jones como las de Star Wars parecen haber heredado de otras sagas ese gusto por rodar en el extranjero, para hacer así aún más espectacular y atractiva la superproducción para los diferentes públicos del planeta (y si no que le pregunten a Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton, Pierce Brosnan o Daniel Craig).

ACTORES Y DOBLES

Por otro lado, permaneciendo en las películas que bautizaron ambas sagas, hay secundarios que repiten: tenemos, por ejemplo, al actor William Hootkins que, si en la película galáctica de Lucas era uno de los pilotos (Rojo Seis, Teniente Jek Porkins) que se lanzaba en ataque casi suicida contra la Estrella de la Muerte, en la obra de Spielberg interpreta a un agente del gobierno (Mayor Eaton) que explica a un frustrado doctor Jones que el arca se encuentra en







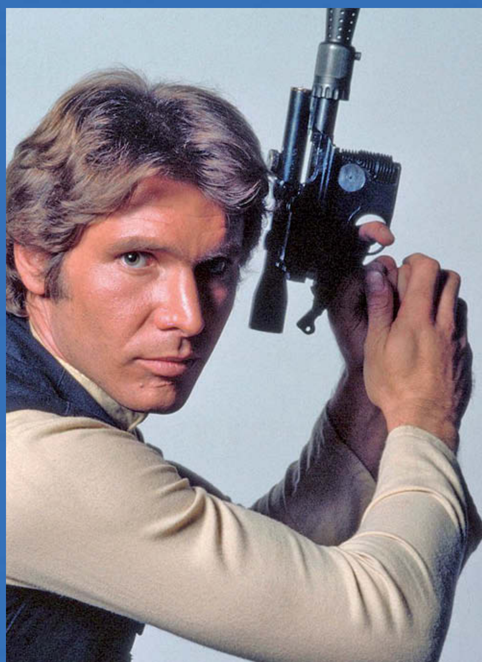
un sitio seguro, donde los expertos se encuentran analizándola y que, como comprobaremos en el magnífico plano final, se halla realmente en un inmenso almacén con infinitas cajas y (suponemos) secretos que el gobierno mantiene en la oscuridad ante el peligro o inextricable poder que puedan encerrar. Hay que recordar también a Michael Sheard, que si en ***En busca del arca perdida*** pasaba bastante desapercibido como capitán de un submarino nazi, en ***Indiana Jones y la última cruzada*** se ponía en la piel de, nada más y nada menos, Adolf Hitler, en una extraordinaria escena que recoge uno de los momentos celebrados de la saga: cuando todo parece perdido e Indiana Jones va a caer bajo el poder de los nazis, el *führer* confunde el Diario del Grial (elaborado con precisión y cariño por el sabio doctor Henry Jones, al que pone imagen y voz un majestuoso Sean Connery) con el espacio adecuado para ofrecer a un fan más el ansiado autógrafo.

Y siguiendo con los villanos, en esta misma película, ¿cómo olvidar a Walter Donovan, coleccionista de antigüedades e interesado en el Santo Grial, al que Julian Glover dota de esa elegancia y maldad que sólo los actores británicos parecen capaces imprimir a sus personajes, y que en ***El imperio contraataca*** (1980, Irvin Kershner) daba vida al General Veers en la mítica Batalla de Hoth. Además, no olvidemos que, para completar la terna, Glover también fue enemigo de James Bond en ***Sólo para sus ojos*** (1981, John Glen) y que lo hemos podido ver recientemente en la exitosa serie ***Juego de tronos***.

Finalmente, también hay que recordar a Vic Armstrong, probablemente el especialista de cine más conocido del mundo, que dobló a Harrison Ford como Indiana Jones y Han Solo y con el que, en la época, guardaba un más que evidente parecido físico, lo que facilitó la verosimilitud en muchas de las secuencias de acción. Como ejemplo queda lo que sucedió en el rodaje de ***Indiana Jones y el templo maldito*** (1984, Steven Spielberg), donde un Harrison Ford lesionado en la espalda tuvo que regresar durante varias semanas a Estados Unidos para recuperarse por completo, lo que provocó que un hábil e ingenioso Spielberg decidiera seguir rodando todo lo que pudiese con Armstrong hasta que se produjera el regreso de la estrella, y así evitar el incremento en el presupuesto de la película que hubiese provocado cualquier suspensión temporal del rodaje. Y hay que aplaudir la decisión ya que, salvo un par de momentos, es prácticamente imposible distinguir cuándo es el especialista y cuándo es el actor el que ocupa el plano, lo que habla de manera excelente de todos los profesionales involucrados.

GUIÑOS

Hay guiños de una saga a otra, quizá porque comparten a un mismo creador, George Lucas, que pasó de ser amado en las décadas de los setenta y ochenta, a ser profundamente odiado desde el estreno a mitad de los noventa de las ediciones especiales de la trilogía original, con decisiones que, como se ha visto, alteraron los sentimientos de muchos fans.



La personalidad de Han Solo queda bien definida la primera vez que aparece en pantalla

En cuanto a los mensajes y chistes entre los mundos de Han Solo e Indiana Jones, es muy visible, por ejemplo, el referente al Club Obi Wan en el trepidante arranque de ***Indiana Jones y el templo maldito***, de clara inspiración Jedi, que retoma el nombre del personaje interpretado por Sir Alec Guinness en su versión de hombre sabio, con barba blanca y mirada serena (bastante alejado del aprendiz, mucho más joven, al que da vida el escocés Ewan McGregor en las precuelas).

Muy comentada es, del mismo modo, la escena en la que Indiana Jones descubre por primera vez el Arca de la Alianza en ***En busca del arca perdida***, ya que en la pared del fondo, junto a una simbología propia del lugar donde están, aparecen a pequeña escala unos sorprendentes R2-D2 y C-3PO, algo que, de haber sido más visible, hubiera provocado en los espectadores de todo el mundo un colapso de dimensiones cósmicas.

GAG SIMILAR

Más curioso aún es que un mismo gag se repita en dos películas de la saga: si en ***La guerra de las galaxias*** Han Solo corre tras un soldado imperial para, de manera inesperada, encontrarse con un batallón de ellos y verse forzado a regresar por donde ha venido, en ***Indiana Jones y el templo maldito*** el famoso arqueólogo, confiado y con energía suficiente, espanta a un despavorido *Thug* y corre tras él, armado con espada y látigo, para comprobar poco después que un auténtico regimiento le espera para hacerle huir hacia ese puente colgante donde tendrá lugar uno de las escenas brillantes de la saga. En cualquier caso, hay que señalar que la plani-







ficación en ambas escenas es muy diferente y por eso, aunque guarden una evidente similitud, sorprenden y entusiasman al espectador.

¿HAN DISPARA PRIMERO? INDY, DESDE LUEGO

La personalidad de Han Solo queda bien definida la primera vez que aparece en pantalla: arrogante, tramposo y, a pesar de todo, simpático (tanto que, probablemente, es el personaje más recordado de todas las películas galácticas). Esto lo comprobamos en la escena de la Cantina en Mos Eisley, con Greedo, el cazarrecompensas de Jabba el Hutt, que le amenaza con un arma, ambos discuten por dinero y una carga que debía ser entregada y, mientras intercambian sus divergentes puntos de vista, contemplamos cómo el capitán Solo, sonriente y despreocupado, guarda una postura inesperadamente cómoda, confiada, a pesar de la amenaza que está sentada frente a él y hace peligrar su vida, actitud que, sin embargo, comprendemos mejor cuando descubrimos bajo la mesa cómo saca sigilosamente su pistola para apuntar a Greedo. No es difícil intuir el final de la escena, con el personaje interpretado por Harrison Ford eliminando al cazarrecompensas (y, según la edición de la película que veamos, parece que disparando primero, justo después o claramente después que Greedo).



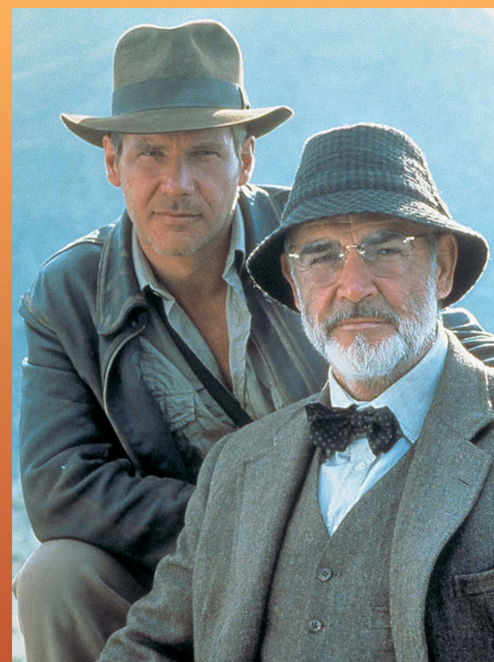
Cuando Indiana Jones mata al espadachín, es uno de esos momentos mágicos que engrandecen la película

Donde no hay duda, en cualquier caso, es en la primera entrega de Indiana Jones: allí, cuando nuestro heroico arqueólogo, exhausto después de correr por calles estrechas de El Cairo (en la ficción) persiguiendo a los captores de Marion Ravenwood, se enfrenta a un habilidoso espadachín que surge de entre la multitud, que exhibe de manera aplastante su poderío, lo que al momento le hace pensar al espectador que el doctor Jones se va a enfrentar a un villano de enjundia, quizá al más peligroso hasta ese momento en ***En busca del arca perdida***. Entonces vemos cómo nuestro héroe se seca el sudor, se prepara para la lucha y… desenfunda para matarlo de un disparo certero. Absolutamente genial. Inesperado. Uno de esos momentos mágicos que engrandecen la película fundacional del personaje. Así es Indiana Jones. Así de *badass*. Cuando se profundiza en el origen de la escena vemos que Lawrence Kasdan, el guionista, no había escrito nada parecido: al contrario, había previsto un elaborado combate entre el arqueólogo y el espadachín, pero circunstancias imprevistas (una disentería diezmando al equipo de rodaje), provocó que el cansancio acumulado, también por el protagonista de la película, hiciera que Ford sugiriese a Spielberg: *"¿Por qué no disparo sin más al hijo de perra?"*. Y ese se convirtió en uno de los gags más brillantes de la historia del cine: por inesperado, claro, y por esa expresión característica de cansancio (justificado) del héroe, que a esas alturas de la película (y del rodaje) ya lleva lo suyo.

Pero no termina ahí la función del actor como, digamos, *mejorador de escenas,* sino que en ***El imperio contraataca*** tuvo la suficiente intuición (y compromiso con el personaje que interpretaba) como para indicar (imagino que de la manera más amable posible) que la réplica más idónea al *"I love you"* de la princesa Leia, cuando estaba a punto de ser congelado en carbonita, no era *"I love you, too"*, sino el insuperable *"I know"*, que ya ha hecho historia.

AMBOS HÉROES REGRESAN: INDIANA JONES Y HAN SOLO

Y en 2008, tras años y años de rumores, se materializó un hecho del que muchos dudaban se fuera a producir: la unión, una vez más, de George Lucas, Steven Spielberg, Harrison Ford y John Williams, entre otros miembros del equipo original, para traernos la cuarta aven-









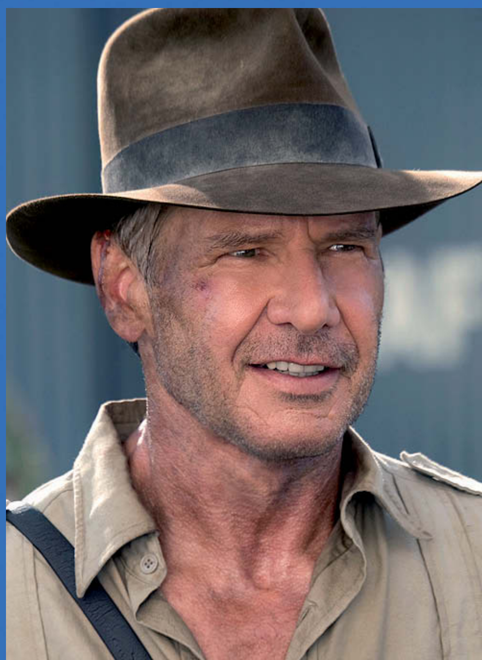
tura del intrépido arqueólogo. Habían pasado veinte años desde la última entrega, magnífica, con el gran Sean Connery a bordo, y ahora quedaba comprobar si la película se mantenía o no a la altura de las tres ilustres predecesoras: la insuperable ***En busca del arca perdida***, la oscura y trepidante ***Indiana Jones y el templo maldito***, y la emotiva ***Indiana Jones y la última cruzada*** (1988, Steven Spielberg). Fue un placer comprobar cómo en el Festival de Cannes de 2008 hasta los críticos más sesudos, esos que disfrutan con películas de tres horas donde no pasa absolutamente nada, perdían la razón por encontrar una butaca libre para poder asistir al estreno de gala de una esperadísima película por parte de los espectadores de todo el mundo.

Y se estrenó. Y se vio. Y se convirtió en un arrollador éxito de taquilla que correspondió a las expectativas recaudatorias. Sin embargo, aunque cosechó buenas críticas entre algunos de los especialistas más prestigiosos, se ha desarrollado desde entonces una corriente negativa que la marca como una obra sacrílega en el conjunto de la saga. Pero nada más lejos de la realidad: ***Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal*** (2008, Steven Spielberg) se alza como una nueva oportunidad para contemplar el talento de Spielberg a la hora de planificar las escenas, ofrece una memorable interpretación por parte de Harrison Ford, dando vida a un héroe envejecido pero con la misma ilusión de antaño, y nos maravilla con una maravillosa banda sonora a cargo de John Williams, con temas tan potentes como el "Irina's theme", dedicado a la villana en cuestión, una casi irreconocible Cate Blanchett. Además, la historia creada por Lucas y el guionista David Koepp traía de vuelta a la mejor chica Jones de la saga: la fantástica Marion Ravenwood, interpretada con frescura por Karen Allen, alrededor de la cual se generaban algunos momentos memorables, como el reencuentro con Indiana Jones después de dos décadas, la confesión del arqueólogo de por qué las otras mujeres de su

¿Quién nos iba a decir hace unos años que Harrison Ford volvería a meterse en la piel de Han Solo?

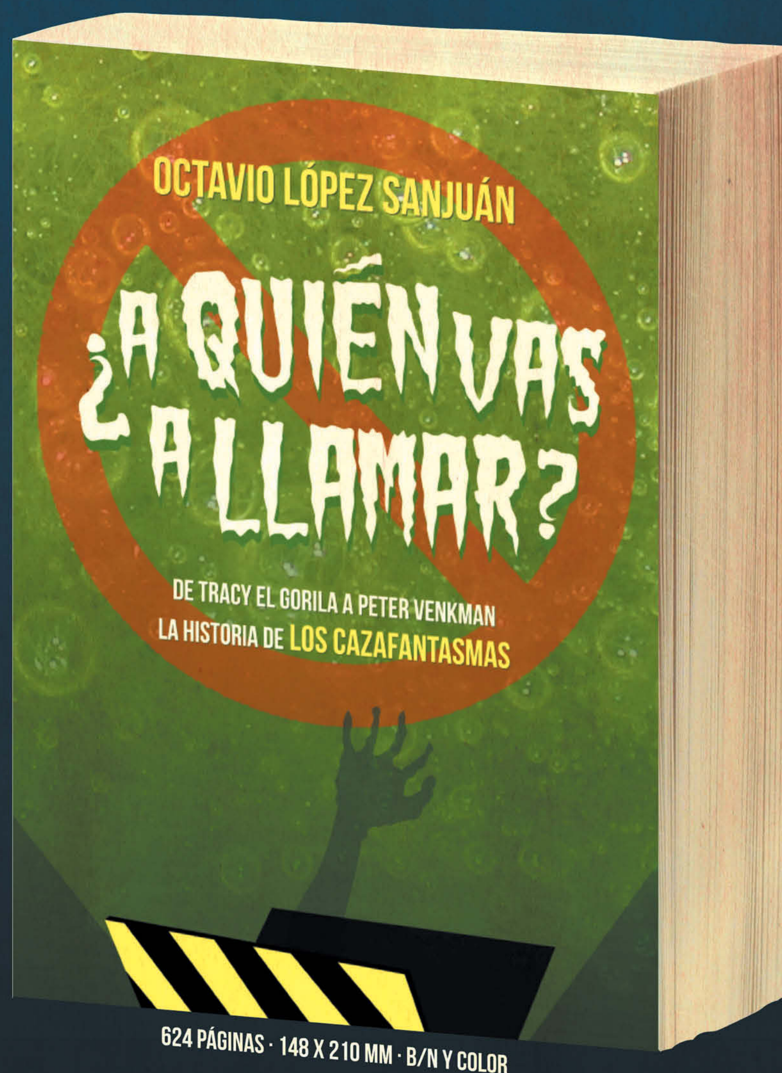
vida siempre habían tenido el mismo problema (*"They weren't you, honey"*) o el antológico final, con la puerta abriéndose, el viento tirando el sombrero Fedora al suelo, Mutt Williams recogiéndolo y cuando está a punto de ponérselo… arrebatado por el mismísimo Indiana Jones, que lo coloca donde todos lo queremos ver: sobre su propia cabeza.

Y ahora en 2015, un nuevo paralelismo entre ambos mundos de ficción se produce, porque regresa, también de forma inesperada (¿Quién nos iba a decir hace unos años que Harrison Ford volvería a meterse en la piel de Han Solo?), ***Star Wars*** con ***El despertar de la fuerza*** (2015, J.J. Abrams), episodio séptimo en la saga galáctica iniciada por George Lucas, plagada de nuevos personajes pero, sobre todo, con los queridos y añorados personajes de la trilogía original, más de treinta años después de su anterior aparición en ***El retorno del Jedi*** (1983, Richard Marquand). Y también regresa John Williams, ese elemento fundamental en ambas series sin cuya participación podemos asegurar que ni Indiana Jones ni Han Solo tendrían el mismo peso. Pero a diferencia del regreso del arqueólogo, que venía comandado por Steven Spielberg, el mismo capitán que había conducido las tres entregas anteriores, en ***El despertar de la fuerza*** es J.J. Abrams el que ocupa el puesto en la dirección de George Lucas, y va a ser el encargado de apasionar o decepcionar a los millones de seguidores que aguardan impacientes por conocer nuevas aventuras *en una galaxia muy, muy lejana*.



Con setenta y tres años cumplidos, y después de sobrevivir milagrosamente a un accidente de avioneta, no parece que le queden ya demasiadas oportunidades a Harrison Ford para interpretar una vez más al héroe, pero… ¿acaso no pensábamos lo mismo hace diez años? ¿Hace veinte? Hay que decir que, por carisma, por resultados artísticos y por los apoteósicos y triunfales éxitos comerciales de sus películas, especialmente las ocho películas a las que hemos hecho referencia en este artículo, Harrison Ford sea probablemente la más grande estrella del cine. ¿No me creen? Pues asómense a los cines más cercanos en este tramo final de 2015 y en el arranque de 2016 y comprobarán que un señor canoso que nació en 1942 sigue estando presente en la mayoría de salas y que, justo en este momento, hace lo mismo en todos los cines del planeta. Como diría otro mítico personaje, ese Ash de la terroríficamente divertida saga ***Evil Dead*** (por cierto, afortunadamente recuperado en formato de serie con ***Ash vs. Evil Dead***), sólo nos queda proclamar nuestra admiración hacia esos dos aventureros míticos, Han Solo e Indiana Jones, y saludarlos como se merecen: *"Hail to the king!"*. SFW

tyrannosaurus books PRESENTA



UN EXTENSO RECORRIDO A TRAVÉS DE LA HISTORIA DEL CONCEPTO DE CAZAFANTASMAS EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN MEDIANTE EL ANÁLISIS DE TODAS LAS SERIES Y PELÍCULAS QUE HAN CUBIERTO LAS NECESIDADES "EXTERMINATIVAS" SOBRENATURALES DE LA AUDIENCIA, DESDE EL CINE MUDO HASTA HOY DÍA. PARA ELLO OCTAVIO LÓPEZ NOS GUÍA EN UN VIAJE ESPECTRAL POR EL MUNDO DE LO SOBRENATURAL ADENTRÁNDONOS EN LOS RECOVECOS DE LAS SERIES DE ANIMACIÓN LOS CAZAFANTASMAS, LOS AUTÉNTICOS CAZAFANTASMAS, EL REGRESO DE LOS CAZAFANTASMAS, LA MINI SERIE SLIMER! Y LA SERIE DE ACCIÓN REAL LOS CAZAFANTASMAS DE FILMATION, PASANDO POR LOS DOS CLÁSICOS CINEMATOGRÁFICOS LOS CAZAFANTASMAS Y CAZAFANTASMAS 2, DE IVAN REITMAN.

CON FOTOGRAFÍAS INÉDITAS Y ENTREVISTAS EXCLUSIVAS CON:

DAN AYKROYD BOB BURNS MICHAEL GROSS PETER BERNSTEIN RICHARD MUELLER MICHAEL REAVES BOB CAMP Y MUCHOS MÁS

A LA VENTA EN TODAS LAS LIBRERÍAS A PARTIR DEL 10 DE SEPTIEMBRE DE 2015

GASTOS DE ENVÍO GRATIS SI LO PIDES EN WWW.TYRANNOSAURUS.ES
(SOLO PARA ESPAÑA)


DORMAN

STAR WARS

LOS CÓMICS DEL ANTIGUO UNIVERSO EXPANDIDO

por **Rafael Ruiz-Dávila y J.A. Valle**

Cuando en 1977 (y los años posteriores) se estrenó ***Star Wars*** (más tarde rebautizada como ***Star Wars Episode IV: A New Hope***), un nuevo universo se abría a los futuros fans de todo el mundo, tanto en ese momento como de las décadas venideras. Le siguió ***The Empire Strikes Back*** y ***The Return of the Jedi***, para cerrar la trilogía clásica, respectivamente, en 1980 y 1983. Pero no era suficiente. Marvel Comics consiguió los derechos para llevar a las viñetas el megaverso diegético imaginado por George Lucas, con una calidad increíble, y un éxito abrumador de público. Pero aún queríamos más. Se empezaron a hacer videojuegos que exploraban posibilidades, novelas que nos contaban historias de los personajes que conocíamos, cómics que nos mostraban nuevos mundos de antes y después de la llamada "Batalla de Yavin" (donde fue derrotado el Imperio)... Había nacido el Universo Expandido de Star Wars.

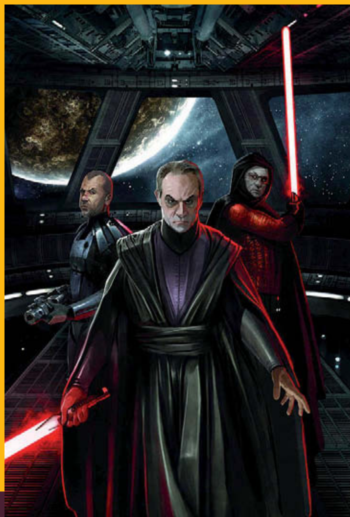
Pero centrémonos en los cómics. Marvel tuvo los derechos del 1977, fecha de estreno del ***Episodio IV***, al 1986. Tras una temporada de bastante silencio y reediciones, Dark Horse se hizo con los derechos de la franquicia, y publicó una ingente cantidad de historias entre los años 1991 y 2014. Pero Marvel, después de abril del 2014, recuperó los derechos de explotación pero, ¿por qué? Como bien es sabido, recientemente el gigante Disney adquirió ***Star Wars*** y, con ello, todo lo que ello conllevaba. ¿Y qué editorial de cómics fue comprada también por la casa de Mickey Mouse casi al mismo tiempo que ***Star Wars***? Exacto, Marvel Comics. Así que blanco y en botella. Los cómics de ***La Guerra de las Galaxias*** pasan a ser editados otra vez por La Casa de las Ideas, justo para el estreno de una nueva trilogía de ***Star Wars***, con ***The Force Awakens*** en cabeza, y todos felices, ¿verdad? Pues no. La cosa es un poquitín más compleja. Disney quiere hacer suyo (más aún) el universo de ***Star Wars***. Le gusta todo lo que rodea a la familia Skywalker: videojuegos, juguetes, figuras, merchandising en general, cómics, libros, series de televisión, imagen real y dibujos… pero en lugar de seguir explotando ese Universo Expandido que ya abarcaba bastantes miles de años en la historia de nuestra saga favorita, desde las altas esferas se toma la decisión de reescribir el Universo Expandido, esto es, el antes y el después de las películas (y todo lo que ocurre entre un episodio y otro, o incluso de forma paralela) es nuevo, y nada de lo anterior tiene validez. Es decir: YA NO ES CANON. Podríamos traducir esto en que todo eso nunca ocurrió. También que es una línea temporal alternativa, o leer y pensar lo que buenamente nos salga de los midiclorianos. Pero quien escribe esto, fan de Marvel, DC, Regreso al Futuro y demás, ha venido a considerarlo un "Tierra 1" y "Tierra 2" (aunque el propio Disney los ha denominado "Legends" y "Canon", para referirse, respectivamente, a la antigua oficialidad, y a la nueva). Es decir, ¿podemos considerar que existió? No más que Santa Claus y el Conejito de Pascua, pero bueno, hablamos de mundos imaginarios. Digamos que sí, ocurrió en nuestra particular galaxia muy, muy lejana... pero ahora se cuenta lo que ocurrió y ocurrirá, en esa misma galaxia. Pero en una versión alternativa (no os tiréis de los pelos que ya habéis visto las nuevas pelis de ***Star Trek***, donde el universo ha sido modificado y modernizado, y también estáis familiarizados tanto con McFly o los X-Men de ***Days of Future Past***). Y como desde abril de 2014, (casi) todo lo que se cuenta en ese Universo Expandido pertenece a lo "nuevo canon", lo anterior podría decirse que ya no será continuado. Pero eso, en según qué aspecto, puede ser muy bueno. ¿En qué? Pues que ahora es mucho más fácil hacer tanto un *checklist* como una cronología, que repase de principio a fin ese Antiguo Universo Expandido, hasta su aparente "cancelación" y sustitución por uno más joven, alto, guapo y moderno. Así que, ¿por qué no empezar ya y convertir este artículo en una guía que nos acerque a esos cómics que ya no volverán pero que quedan tan bien en nuestras estanterías? Para ayudar un poco más al lector, se ha decidido ordenar todo de manera cronológica en base a un *timeline* ficticio de la historia de ***Star Wars***, respetando además las denominaciones BBY (Antes de la Batalla de Yavin) y ABY (Después de la Batalla de Yavin). Además, intentaremos dividirlo todo en grandes Eras dentro de la historia general de ***Star Wars:***



- **ANTES DE LA ANTIGUA REPÚBLICA**
- **ERA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA**
- **ASCENSO DEL IMPERIO GALÁCTICO**
- **ERA DE LA REBELIÓN**
- **ERA DE LA NUEVA REPÚBLICA**
- **ERA DE LA NUEVA ORDEN JEDI**
- **ERA DEL LEGADO**
- **INFINITOS** (otras historias paralelas a la trilogía clásica que narran hechos alternativos, unos "What if…)" a lo Marvel Comics de toda la vida).

De esta manera, el lector puede tener una visión global de la cronología que hasta el momento se ha ido construyendo sobre ***Star Wars***, ordenada a fin de tener ese orden que tan bien puede venirnos, sobre todo, como guía de lectura de una vastísima creación. Y sin más dilación, empecemos con la Guía de Lectura de los cómics del Antiguo Universo Expandido de Star Wars:









ANTES DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

5793 BBY
SW: DOTJ: Force Storm
SW: DOTJ: The Prisoner of Bogan
SW: DOTJ: Force War

ERA DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

5000 BBY
SW: TOTJ: The Golden Age of the Sith
SW: TOTJ: The Fall of the Sith Empire

4000 BBY
SW: TOTJ: Knights of the Old Republic

3998 BBY
SW: TOTJ: The Freedon Nadd Uprising

3997 BBY
SW: TOTJ: Dark Lords of the Sith

3996 BBY
SW: TOTJ: The Sith War

3993 BBY
Tales: Shadows and Light

3986 BBY
SW: TOTJ: Redemption

3964 BBY
SW: KOTOR: Crossroads
SW: KOTOR: Commencement
SW: KOTOR: Flashpoint

3963 BBY
SW: KOTOR: Flashpoint Interlude: Homecoming
SW: KOTOR: Reunion
SW: KOTOR: Days of Fear
SW: KOTOR: Nights of Anger
SW: KOTOR: Daze of Hate
SW: KOTOR: Knights of Suffering
SW: KOTOR: Vector
SW: KOTOR: Exalted
SW: KOTOR: Turnabout
SW: KOTOR: Vindication
SW: KOTOR: Prophet Motive
SW: KOTOR: Faithful Execution
SW: KOTOR: Dueling Ambitions
SW: KOTOR: Masks
SW: KOTOR: The Reaping
SW: KOTOR: Destroyer
SW: KOTOR: Demon

3962 BBY
SW: KOTOR: War

3952 BBY
Tales: Unseen, Unheard

3678 BBY
TOR: Blood of the Empire

3653 BBY
TOR: Threat of Peace

3643 BBY
TOR: The Lost Suns

2974 BBY
Lost Tribe of the Sith: Spiral

1500 BBY
Prototypes

1032 BBY
Knight Errant: Aflame
Knight Errant: Deluge
Knight Errant: Escape

Alrededor de 1000 BBY
Tales: All for You

1000 BBY
Tales: The Apprentice
Jedi vs. Sith

ASCENSO DEL IMPERIO

700 BBY
Tales: Heart of Darkness

300 BBY
Tales: Yaddle's Tale: The One Below

67 BBY
Republic: Vow of Justice

58 BBY
Tales: Stones

53 BBY
Jedi: The Dark Side

47 BBY
Tales: Survivors
Tales: Children of the Force

44 BBY
Tales: The Secret of Tet-Ami
Tales: Life, Death, and the Living Force

38 BBY
Qui-Gon and Obi-Wan: The Aurorient Express

37 BBY
Qui-Gon and Obi-Wan: Last Stand on Ord Mantell

36 BBY
Aurra's Song

33 BBY
Tales: Urchins
Jedi Council: Acts of War
Tales: A Summer's Dream
Tales: Marked
Tales: Nameless
Tales: Deal with a Demon
Tales: Single Cell
Republic: Prelude to Rebellion
Darth Maul

32 BBY
Tales: The Death of Captain Tarpals
Podracing Tales
EP I: The Phantom Menace
EP I: The Phantom Menace Adventures
EP I: The Phantom Menace PhotoComic
Jango Fett: Open Seasons
Republic: Outlander
Republic: Emissaries to Malastare
Tales: Incident at Horn Station
Tales: Bad Business
Tales: Nomad

31 BBY
Republic: Twilight
Republic: Infinity's End
Republic: Starcrash

30 BBY
Republic: The Hunt for Aurra Sing
Heart of Fire
Republic: Darkness
Republic: The Stark Hyperspace War
Republic: The Devaronian Version
Republic: Rite of Passage

28 BBY
Jedi Quest

27 BBY
The Bounty Hunters: Aurra Sing
Jango Fett
Zam Wesell
Poison Moon

24 BBY
Tales: A Jedi's Weapon
Starfighter: Crossbones
Republic: Honor and Duty

23 BBY
Tales: Puzzle Peace
Tales: The Sith in the Shadow

22 BBY
Blood Ties: A Tale of Jango and Boba Fett
Full of Surprises
Practice Makes Perfect
EP II: Attack of the Clones
EP II: Attack of the Clones PhotoComic
Machines of War
Most Precious Weapon
Tales: The Lesson
Clone Wars PhotoComic
Republic: Sacrifice
Republic: The Defense of Kamino
Republic: The New Face of War
Jedi: Mace Windu
Tales: Tides of Terror
Republic: Blast Radius
Tales: Dark Journey
Jedi: Shaak Ti
Clone Wars Adventures (Vol. 1-2)
Republic: Double Blind
Jedi: Aayla Secura
Jedi: Count Dooku
Tales: Rather Darkness Visible

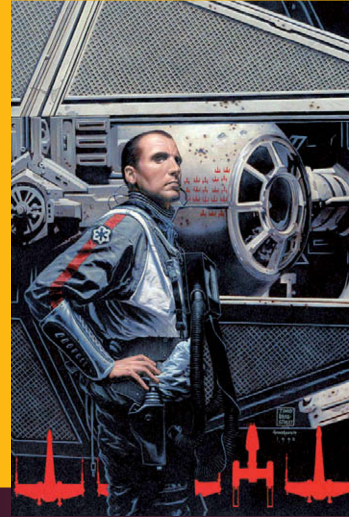
21 BBY
TCW: Prelude
TCW: Shakedown
TCW: Procedure
TCW: Agenda
TCW: Mouse Hunt
TCW: The Fall of Falleen
TCW: Discount
TCW: Departure
TCW: Transfer
TCW: The Dreams of General Grievous
TCW: Bait
TCW: Switch
TCW: Headgames
TCW: Neighbors
TCW: Cold Snap
TCW: Shadowed
TCW: The Valley
TCW: Covetous
TCW: Curfew
TCW: The Ballad of Cham Syndulla
TCW: Invitation Only
TCW: Hunting the Hunters (Partes I-III)
TCW: Act on Instinct
TCW: The Valsedian Operation
TCW: Slaves of the Republic
TCW: In Service of the Republic
TCW: Hero of the Confederacy
TCW: The Gauntlet of Death
TCW Vol. 1: Shipyards of Doom
TCW Vol. 2: Crash Course
TCW Vol. 3: The Wind Raiders of Taloraan
TCW Vol. 4: The Colossus of Destiny
TCW Vol. 5: Deadly Hands of Shon-Ju
TCW Vol. 6: The Starcrusher Trap
TCW Vol. 7: Strange Allies
TCW Vol. 8: The Enemy Within
TCW Vol. 9: The Sith Hunters
TCW Vol. 10: The Defenders of the Lost Temple
TCW Vol. 11: The Smuggler's Code
Republic: The Battle of Jabiim
Republic: Enemy Lines
Clone Wars Adventures (Vol. 3)
Republic: Hate and Fear
Republic: Dead Ends
Republic: No Man's Land
Republic: Striking from the Shadows
Republic: Bloodlines
Jedi: Yoda
Tales: Honor Bound

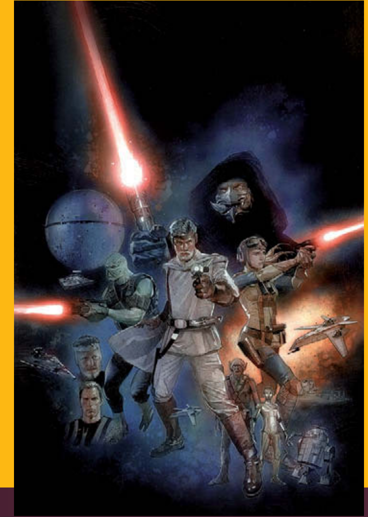
20 BBY
Darth Maul: Death Sentence
General Grievous
Republic: Show of Force
Republic: Forever Young
Republic: Armor
Republic: Dreadnaughts of Rendili
Republic: Trackdown
Routine Valor
Obsession
Brothers in Arms

19 BBY
Evasive Action: Reversal of Fortune
Republic: Siege of Saleucami
Clone Wars Adventures (Vol. 4-10)
EP III: Revenge of the Sith
EP III: Revenge of the Sith (PhotoComic)
Republic: Loyalties
Republic: Into the Unknown
Republic: Hidden Enemy
Evasive Action: Recruitment
Purge









Purge: Seconds to Die
Purge: The Hidden Blade
Purge: The Tyrant's Fist
Darth Vader and the Lost Command
Dark Times: The Path to Nowhere
Dark Times: Parallels
Dark Times: Vector
Darth Vader and the Ghost Prison
Tales: The Duty
Dark Times: Blue Harvest
Dark Times: Out of the Wilderness
Dark Times: Fire Carrier
Dark Times: A Spark Remains

18,5 BBY
Darth Vader and the Ninth Assassin

18 BBY
Darth Vader and the Cry of Shadows
Evasive Action: Prey
Evasive Action: End Game

10 BBY
Marvel Droids
Droids: The Kalarba Adventures

9 BBY
Tales: The Princess Leia Diaries
Tales: Sandstorm

5 BBY
Droids: Rebellion
Droids: Season of Revolt
Droids: Special
Droids: Artoo's Day Out
Droids: The Protocol Offensive
Jabba the Hutt

3 BBY
Boba Fett: Enemy of the Empire
Agent of the Empire: Iron Eclipse
Agent of the Empire: Hard Targets

2 BBY
Han Solo at Stars' End
This Crumb for Hire
The Force Unleashed

1 BBY
The Force Unleashed II
Blood Ties: Boba Fett is Dead
Empire: Betrayal
Underworld: The Yavin Vassilika
Dark Forces: Soldier for the Empire
Empire: Darklighter
SW Adventures: Han Solo and the Hollow Moon of Khorya
Empire: The Short Happy Life of Roons Sewell

ERA DE LA REBELIÓN

0 BBY
Empire: The Heart of the Rebellion
SW: A New Hope - The Special Edition
EP IV: A New Hope (PhotoComic)
Classic SW: ALTA: Doomworld
Empire: The Imperial Perspective

0 ABY
Pizzazz: The Keeper's World
Pizzazz: The Kingdom of Ice
Classic SW: The Early Adventures
Classic SW: ALTA: Dark Encounters
Empire: Sacrifice
Classic SW: In Deadly Pursuit
Classic SW: The Rebel Storm
Vader's Quest
Imperial Spy
Classic SW: Devilworlds
Classic SW: Escape to Hoth
The Constancia Affair
The Kashyyyk Depths
Shadow Stalker
Rookies
SW Adventures: Chewbacca and the Slavers of the Shadowlands
River of Chaos
Empire: Allies and Adversaries
Empire: Wreckage
Empire: In the Shadows of Their Fathers
Empire: A Model Officer
Empire: The Wrong Side of the War
Rebellion: My Brother, My Enemy
Boba Fett: Overkill
Tales: Sand Blasted
Rebellion: The Ahakista Gambit
Rebellion: Small Victories
Rebellion: Vector
SW: In the Shadow of Yavin
Star Wars

1 ABY
Tales: Walking the Path That's Given
Tales: Lady Luck

2 ABY
Splinter of the Mind's Eye
SW Adventures: Princess Leia and the Royal Ransom
SW Adventures: Boba Fett and the Ship of Fear

3 ABY
A Valentine Story
SW Adventures: The Will of Darth Vader
Classic SW: A Long Time Ago: Resurrection of Evil
SW Adventures: Luke Skywalker and the Treasure of the Dragonsnakes
Tales: Moment of Doubt
Classic SW: A Long Time Ago: Screams in the Void
Classic SW: A Long Time Ago: Fool's Bounty
Tales from Mos Eisley

3,5 ABY
Shadows of the Empire
The Bounty Hunters: Scoundrel's Wages
Battle of the Bounty Hunters

4 ABY
Tales: Spare Parts
SW: Ewoks - Shadows of Endor
Classic SW: Return of the Jedi

Mara Jade: By the Emperor's Hand
Tales: Stop That Jawa!
Tales: Fortune, Fate, and the Natural History of the Sarlacc
Tales: Lucky
Tales: Mara Jade: A Night on the Town
Classic SW: ALTA: Wookiee World
Classic SW: ALTA: Far, Far Away
Tales: Three Against the Galaxy
X-Wing Rogue Leader
SW: X-Wing RS: The Rebel Opposition
SW: X-Wing RS: The Phantom Affair
SW: X-Wing RS Special
SW: X-Wing RS: Battleground: Tatooine
Shadows of the Empire: Evolution
The Jabba Tape
SW: X-Wing RS: The Warrior Princess
SW: X-Wing RS: Requiem for a Rogue
SW: X-Wing RS: In the Empire's Service
SW: X-Wing RS: Blood and Honor
SW: X-Wing RS: Masquerade
SW: X-Wing RS: Mandatory Retirement

ERA DE LA NUEVA REPÚBLICA

5 ABY
Tales: Marooned
Dark Forces: Rebel Agent
Dark Forces: Jedi Knight
Boba Fett: Twin Engines of Destruction
Tales: Lando's Commandos: On Eagles' Wings
Tales: The One That Got Away

8 ABY
Tales: Being Boba Fett
Tales: Phantom Menaces

9 ABY
The Thrawn Trilogy: Heir to the Empire
The Thrawn Trilogy: Dark Force Rising
The Thrawn Trilogy: The Last Command

10 ABY
Dark Empire
Dark Empire II
Boba Fett: Death, Lies, & Treachery

11 ABY
Boba Fett: Agent of Doom
Empire's End
Crimson Empire
The Bounty Hunters: Kenix Kil
Crimson Empire II: Council of Blood

12 ABY
Jedi Academy: Leviathan

13 ABY
Crimson Empire III: Empire Lost

14 ABY
Tales: The Secret Tales of Luke's Hand!

19 ABY
Union

24 ABY
Tales: Apocalypse Endor

ERA DE LA NUEVA ORDEN JEDI

25 ABY
Chewbacca
Invasion: Refugees
Invasion: Rescues
Invasion: Revelations
Tales: Revenants

28 ABY
Tales: Equals & Opposites

ERA DEL LEGADO

40 ABY
Tales: The Lost Lightsaber

130 ABY
Legacy: Broken (Parte 1)
Legacy: Allies

137 ABY
Legacy: Broken (Partes 2-3)
Legacy: Noob
Legacy: Broken (Partes 4-6)
Legacy: Trust Issues
Legacy: Ghosts
Legacy: Ready to Die
Legacy: Claws of the Dragon
Legacy: Indomitable
Legacy: The Wrath of the Dragon
Legacy: Loyalties
Legacy: The Hidden Temple
Legacy: Into the Core
Legacy: Vector
Legacy: Fight Another Day
Legacy: Storms
Legacy: Renegade
Legacy: Tatooine
Legacy: Rogue's End
Legacy: Divided Loyalties
Legacy: Monster
Legacy: The Fate of Dac

138 ABY
Legacy: Extremes
Legacy: War
Legacy: Prisoner of the Floating World
Legacy: Outcasts of the Broken Ring

INFINITOS

Infinities: A New Hope
Infinities: The Empire Strikes Back
Infinities: Return of the Jedi

OTROS

Sergio Aragonés Stomps Star Wars
Tag and Bink
Tales (arriba descritos cada uno en su Era)
Visionaries (arriba descritos cada uno en su Era)
Tokyopop's Star Wars Manga
Visions of the Blade
The Star Wars



STAR WARS
LA TELE
ENTRETENIMIENTO PADAWAN

por **María Laura Gutiérrez**

Nos encontramos en un periodo de euforia galáctica: las últimas series sobre ***Star Wars***, colonizando la pequeña pantalla, han logrado su primera victoria contra los Jedis y Padawans más reticentes a *remakes*, *reboots* y otros inventos galácticos derivados de ***La guerra de las galaxias***.

Durante el periodo previo al estreno de la película ***Star Wars: El despertar de la fuerza***, han sido las series las que, junto a una campaña publicitaria fuera de órbita, han conseguido apoderarse del espíritu Padawan de todos nosotros, incrementando nuestras ansias ante el estreno del esperadísimo séptimo episodio galáctico, y conteniendo potencia suficiente para destruir a un planeta entero de críticos y escépticos de la saga millonaria de Lucas.

Perseguidas por los siniestros agentes del Imperio, las series ***Star Wars*** han conseguido llevar consigo un renovado entusiasmo y devoción por devolver el brillo a una de las más grandes obras del celuloide.

UN SATÉLITE FUERA DE ÓRBITA

Hace casi cuarenta años, el 17 de noviembre de 1978, la CBS estrenó la primera obra televisiva inspirada en el fascinante y genial universo ***Star Wars***, la *TV movie* ***Star Wars: Holiday Special***, un esperpéntico experimento que contó con la intervención de Luke Skywalker, Leia Organa, Darth Vader, Han Solo, Chewbacca, C-3PO y el simpático R2-D2 .

La obra en sí, basada en las "navidades" galácticas de Chewbacca, resultó ser un *show* en el que los diferentes cortes ofrecidos se ponían en relación los unos con los otros gracias a un pobre y atragantado argumento, ambientado dos años antes de los hechos acontecidos en la formidable ***Star Wars: Una nueva esperanza***. ¿El resultado de todo aquello? La película resultó ser un muy decepcionante y denigrante episodio en la historia de ***Star War***'. O al menos así fue para George Lucas, quien acabaría confesando su descontento con el resultado final.

"Star Wars: Holiday Special" resultó ser un muy decepcionante y denigrante episodio en la historia de Star Wars

UNA AVENTURA EWOK

No obstante, y a pesar del malestar interplanetario que la *TV movie* provocó, la cadena ABC decidió sacar del lado oscuro de la pequeña pantalla a ***Star Wars***. Y lo hizo con algunos de los seres más queridos y simpáticos del universo creado por George Lucas: los peludos Ewoks. De este modo, y de nuevo con motivo de Acción de gracias, ***Star Wars*** volvía a la pantalla catódica con dos películas para televisión: ***Caravan of Courage: An Ewok Adventure*** (1984) y ***Ewoks: The Battle for Endor*** (1985), ambientadas ambas en el periodo intermedio de ***El imperio contraataca*** y ***El retorno del Jedi***.

Resultado de todo aquello, surgieron dos series: ***Ewoks*** y ***Star Wars: Droids***, con R2-D2 y C-3PO como protagonistas principales. Esta última, daría lugar a un nuevo especial de televisión galáctico llamado ***El gran Heep***, una pieza de coleccionista que actualmente muchos conservan en VHS.

LAS GUERRAS CLON

Después de aquello, y casi veinte años después, ***Star Wars*** volvía a orbitar en la pequeña pantalla con ***Star Wars: Guerras Clon***. La obra de dibujos animados, emitida entre 2003 y 2005, centraba la















acción en los hechos acontecidos entre ***El ataque de los clones*** y ***La venganza de los Sith***.

Tres años después, y como si de un clon se tratase, surgía ***Star Wars: Las guerras Clon***, una serie que cuenta la historia iniciada en el episodio V de ***Star Wars*** y que fue cancelada tras la adquisición de la franquicia por parte de Disney, viéndose obligada a emitir su última temporada en Netflix.

LA CHISPA DE LA REBELIÓN

Paralelamente, LucasFilm creó la serie ***Star Wars Rebels***, ambientada entre los episodios III y IV. Con nuevos personajes y aventuras, la ficción llegó a la pequeña pantalla con un único objetivo: crear una nueva generación de futuros freaks y apasionados de ***Star Wars***.

Mucho más adulta que ***Lego Star Wars: Las crónicas de Yoda***, ***Star Wars Rebels*** evoca y explota el espíritu aventurero de los episodios IV, V y VI ideados por George Lucas. Creadas para suplir el vacío narrativo que orbita entre el episodio III y el IV de ***Star Wars***, la nueva ficción animada nace con la noble esperanza de transportarnos hasta el momento exacto en el que prende la chispa de la alianza rebelde.

Entonces, ¿qué personajes vamos a encontrar en ***Star Wars Rebels***? Cinco nuevos personajes de personalidad plana y preestablecida por los cánones propios del género: el héroe casual, el tierno pero bravucón amigo del protagonista, la chica de armas tomar, el responsable y maduro líder que los guíe a todos hacia el triunfo y, por supuesto, "la chica".

¿Lo mejor de ***Star Wars Rebels***?: La posibilidad de entender y conocer un episodio jamás antes revelado de ***Star Wars***: el origen de la alianza rebelde.

¿El resultado?: Una obra satisfactoria pero no excelente que, quizá por intentar llegar a todos, no termina de definir su esencia en escena.

¿Lo positivo?: Las múltiples referencias hacia el universo ***Star Wars*** de las que la ficción nutre sus aventuras.

STAR WARS EN NIVEL PADAWAN

En ***Lego Star Wars: Las crónicas de Yoda***, Darth Vader, Han Solo, Luke y Leia Skywalker pasan de una galaxia muy muy lejana al lado oscuro de la fuerza y el buen humor. De este modo, y convertidos casi en infantes aventureros, los personajes de ***Lego Star Wars: Las crónicas de Yoda*** derrochan sentido del humor y buen feeling. La ficción, ideada para introducir a los más pequeños en el universo ***Star Wars***, cuenta además con innumerables guiños y referencias *freaks* a la saga cinematográfica de películas ***Star Wars***.

¿Lo peor?: La pérdida de personalidad de los personajes, ahora planos y uniformes, e inmersos en un submundo de chistes, buen humor y *sketches* varios. Y, sobre todo, la inquietante sensación de estar ante un anuncio de productos Lego. Porque no es la alianza rebelde la receptora de las animadas (y nuevas) crónicas de Yoda, sino el sector más menudo de la casa, aquél cuyo desconocimiento galáctico le impedía hasta hace poco reclamar la compra de productos ***Star Wars*** en fechas tan señaladas como las que coinciden con el estreno de ***Star Wars: El despertar de la fuerza***.

"Star Wars Rebels" evoca y explota el espíritu aventurero de los episodios IV, V y VI ideados por George Lucas



Sin embargo, y sin que la parodia que la obra parece hacer sea un aspecto negativo a tener en cuenta, y asumiendo el origen y razón mercantil de la obra, cabe afirmar que, a pesar de sus muchas críticas, la obra es altamente entretenida y adictiva.

¿El resultado?: Una muy divertida forma de escapar del lado oscuro y dejarse llevar por la fuerza en unas muy divertidas y escandalosamente adictivas aventuras y desventuras de nuestros personajes favoritos de ***Star Wars***.

Quizá la clave sea desvestirse de prejuicios y expectativas, accediendo a la obra con más sentido del humor que interés *freak*. Pero, sobre todo, con más amor que juicio crítico hacia unos personajes que no pueden (ni quieren) ofender el recuerdo de Luke, Leia o Han Solo, pues es tributo y no mofa lo que se pretende.

Aunque si hay algo que pudiera resultar reprochable a la obra es el incontrolable deseo que despierta de poseer todas y cada una de las piezas y muñecos Lego que aparecen en escena.

¿Lo mejor de ***Lego Star Wars: Las crónicas de Yoda***?: Las diferentes recreaciones de escenarios y personajes ya mostrados en la saga originaria de George Lucas, un microcosmos de buen humor y *sketches* varios donde Lego Darth Vader celebra sus victorias al grito de "¡Yuuupi!".

Así pues, a quien pueda sentir miedo ante la idea de aficionarse a tan disparatadas historias, le diré que: *"El miedo lleva a la ira, la ira al odio y el odio al sufrimiento"*. SFW



JOHN WILLIAMS

REGRESANDO A UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

por **Fernando Fernández Jiménez**

Es evidente que la película-evento de estas Navidades no puede ser más modélica que la que nos asaltará las pantallas este Diciembre. Y es que ***La Guerra de las Galaxias*** es, simplemente, la película que más haya podido marcar a varias generaciones de aficionados. Sean jovenes o adultos, su mezcla de aventuras con regusto clásico no deja de ser toda una muestra de lo que a los espectadores les encanta vivir en una sala de cine. Ahora con ***La Guerra de las Galaxias: El Despertar de la Fuerza*** de nuevo tenemos la oportunidad de vivirlas y de disfrutar. Y si hay un elemento que, de manera destacada, haya sido el responsable de ese estatus mítico de la saga es la maravillosa música de John Williams.

¿Que puedo escribir de la música de ***La Guerra de las Galaxias*** que no se haya dicho ya? Dudo que alguna vez haya escrito algo sobre lo que le haya dado más vueltas en mi cabeza que a este. ***Star Wars*** es probablemente una de las bandas sonoras más publicadas en la historia existiendo cerca de más de 100 ediciones diferentes. Ya sea en ediciones especificas o innumerables recopilatorios de lo mejor de la música de cine. Con simplemente acercarnos a *www.soundtrackcollector.com*, una de las principales bases de datos de bandas sonoras existentes, y escribir "Star Wars" obtenemos más de 400 referencias diferentes de ediciones de la misma. Si esto no es todo un record poco le falta. Pero lo que es seguro es que se trata de una muestra más de lo que esta música ha significado para muchos nosotros. Por ello en 2005, la partitura original de ***La Guerra de las Galaxias*** fue votada como la partitura de cine más memorable de la historia por el American Film Institute, basándose en la votación de un jurado de más de 500 personas entre artistas, compositores, músicos, críticos e historiadores de la industria cinematográfica.

"La Guerra de las Galaxias" fue votada como la partitura de cine más memorable de la historia

EL ORIGEN DE UN CLÁSICO

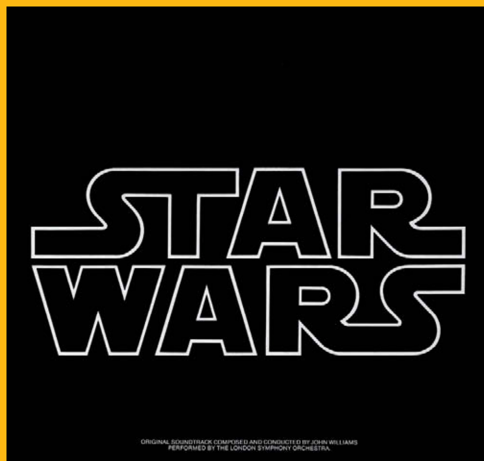
Desde luego uno de los principales momentos de alegría para los aficionados fue cuando J.J. Abrams, el nuevo director de la saga, anunció que 38 años después de escribir la primera nota de su música John Williams iba a regresar a continuar desarrollando el mundo musical de la misma. No es de extrañar que el propio Williams haya declarado que todavía se siente como si fuese parte de esa galaxia muy muy lejana, así como de sentirse muy feliz de continuar siendo parte de ella después de haber trabajado en las seis películas anteriores.



Y es que la partitura de Williams es mucho más que otro elemento de la película, es su esencia, y además el modelo sobre el que posteriormente se han desarrollado otros géneros cinematográficos. No sólo es el principal responsable de convertir la franquicia de ***La Guerra de las Galaxias*** en una saga mítica y atemporal, sino que también marcó la forma en que los compositores cinematográficos se planteaban sus nuevos proyectos. En un momento en que la música se centraba en sonidos más populares y comerciales para el publico, Williams retoma las partituras sinfónicas y neoclásicos. Con ello proporcionando un peso e importancia del que carecían géneros tan subestimados habitualmente como el de la fantasía y la ciencia ficción.

Aunque parte de la responsabilidad hay que otorgársela también a George Lucas. Independientemente de las discutibles decisiones que posteriormente ha tenido con las saga, así como su limitado rango como guionista y director demostrado en la trilogía moderna, el fue quien decidió utilizar piezas clásicas como acompañamiento temporal de la película. Muchos rumores han comentado que pensaba trabajar en su película de manera similar a como Stanley Kubrick había hecho con ***2001***. Sin embargo en varias entrevistas posteriores el mismo ha indicado que esa no era en absoluto su intención. Por eso solicitó consejo a su amigo Steven Spielberg sobre quien podría ser responsable de la partitura de la película, y este le dirigió a su colaborador con el que acababa de terminar de trabajar en una pequeña película llamada ***Tiburón*** en 1975.

Y es que Williams, por aquella época era aún un compositor que estaba empezando a destacar







Hay 13 elementos principales que Williams consigue manejar a lo largo de las tres primeras películas

en el panorama cinematográfico. Con dos premios de la Academia (por ***El Violinista en el Tejado*** y ***Tiburón***) se encontraba comenzando a cimentar su futura carrera. Y utilizando las piezas clásicas de Lucas como inspiración directa del sonido y emoción buscados, creó una cohesión musical y una identidad única para la película. Hasta el punto de volver a ganar un Oscar, compitiendo consigo mismo y su amigo Spielberg, derrotándolos por ***Encuentros en la Tercera Fase***.

SU VISIÓN E INFLUENCIA

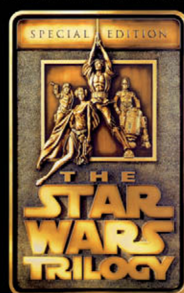
En ***La Guerra de las Galaxias***, Williams volvió a introducir elementos de la música clásica como el *leitmotiv*, por el cual se incluyen elementos musicales específicos y exclusivos a ciertos personajes y temas. Un resurgir de técnicas tradicionales que marcó el comienzo de una era neoclásica en la música de cine. No en vano, todos los historiadores y expertos coinciden en señalar a Williams y ***Star Wars*** como los responsables. Y es que tras muchos años de música más orientada a la audiencia y los gustos del mercado, sus partituras deliberadamente narrativas trajeron de vuelta a la atención del gran publico la importancia y la fuerza de la música como instrumento básico de la técnica cinematográfica.

Y es que la música de Williams consigue hacer real un mundo fantástico como es el de esa galaxia lejana, en el que la partitura tiene tanta historia encima como esas máquinas oxidadas y repletas de polvo que la habitan. Su musicalidad basada en personajes, ese *leitmotiv* que mencionaba antes, le permiten a Williams crear una especie de guía de ayuda musical para los espectadores. Una coherencia narrativa que permite, tanto a los aficionados como al espectador ocasional de la saga, hacer conexiones entre protagonistas y eventos de las películas. Recordando eventos anteriores, y uniendo a los personajes con sus propios temas individuales. ¿Quien no recuerda alguno de ellos? Hasta mi hija de dos años tararea la marcha imperial sin haber tenido aun ocasión de ver las películas. Y seguro que le volverán los recuerdos cuando tenga ocasión de hacerlo, y sonreirá al ver la influencia de esa figura negra en la historia cada vez que suena. Una pequeña prueba de lo memorable de la música.

LA TRILOGÍA ORIGINAL

Evidentemente el definir la música de ***La Guerra de las Galaxias*** como una de las mejores bandas sonoras de la historia es una cuestión decididamente personal. Pero desde luego es más que acertado definirlo como uno de los universos musicales más reconocibles de la historia del cine. Y hay varias razones para que así sea. Evidentemente la primera es la calidad de la composición de Williams. La segunda, las influencias musicales clásicas sugeridas por George Lucas y que Williams consigue hacer completamente suyas. Y finalmente la familiaridad y resonancia que consigue con su música debido a la utilización de sus motivos principales a lo largo de toda la saga, proporcionando una coherencia musical maravillosa a la misma.

En la primera película de la saga (no olvidemos que se trata del Episodio IV de una serie) Williams se encarga de introducir toda una serie de elementos ya míticos que serán la base de su narrativa visual. El primero de ellos es la obertura que abre todas las películas de la serie, junto a ese texto que le proporciona el aire de novela que Lucas perseguía. La música es una referencia directa a la obertura compuesta por Erich Wolfgang Korngold para ***Abismos de Pasión***, y la referencia principal para el tono general de la banda sonora. No en vano Korngold, responsable de la música para ***Las Aventuras de Robin Hood***, ***El Halcón del Mar*** o ***Capitan Blood*** entre otras, es considerado el creador del sonido clásico de música de aventuras. Y también el modelo que Lucas le dio a seguir a Williams para la película. Precisamente la obertura se convierte en la música del heroísmo, de la aventura y queda asociada a uno de sus personajes principales como es Luke Skywalker.



Los otros motivos destacados que introduce en el primer (o cuarto) capítulo cuentan también con presencia en todas las películas. "La Fanfarria Rebelde", utilizada para representar a los elementos de la Alianza Rebelde con ese tono heráldico y siendo parte de todos los créditos finales de las películas. Con un tono más oscuro, se introduce un motivo Imperial para representar la presencia y actividad de las fuerzas del Imperio y el motivo de la Estrella de la Muerte que acompaña a cada aparición de la misma. Aunque el más destacado es la utilización del "Dies Irae" relacionado con muertes en momentos significativos de la historia.

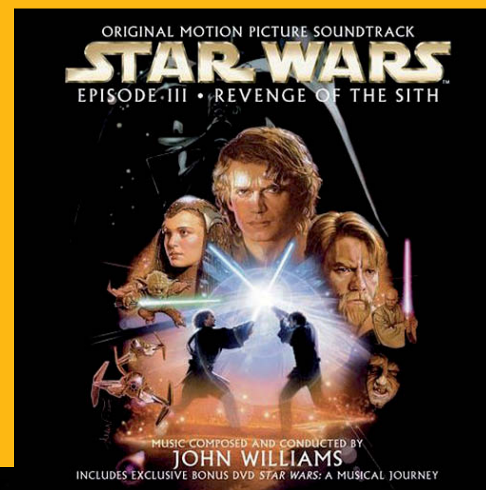
Sin embargo los más famosos para los aficionados sean los dos temas principales desarrollados en la primera película. El primero el "Tema de la Fuerza", el cual aparece en los momentos más significativos de todas las películas, siempre asociado al destino y la Fuerza a la que tanta referencia hacen los Jedi en su formación. Y uno de los más brillantes, el "Tema de la Princesa Leia", cuya preciosa melodía cargada de romanticismo aparece siempre que se habla de ella o se encuentra en alguna situación complicada.

Todos estos elementos se convierten en la base sobre la cual Williams desarrolla las bandas sonoras de los Episodios V y VI que conforman la trilogía original de la saga. Y sobre los cuales desarrolla nuevos motivos y temas específicos, tan memorables como los anteriores. En ***El Imperio Contraataca*** el principal es la archifamosa "Marcha Imperial". El tema que representa a Darth Vader y que evoluciona desde el motivo Imperial escuchado en la primera película. Sin embargo es ahora cuando la presencia del Imperio se convierte en manifiesta en la saga, ganando la fuerza y potencia necesarias que la han convertido casi en un cliché a la hora de utilizarla como base de cualquier actividad maligna.

Y por supuesto los temas de los dos personajes que ganan protagonismo con el avance de la historia. El "Tema de Han Solo" cargado de nobleza y romanticismo que acompaña a los momentos de sacrificio del personaje y al







crecimiento de la intensidad de su relación con Leia. Y finalmente el "Tema de Yoda", más delicado e introspectivo, y que acompaña a las múltiples enseñanzas que el personaje le proporciona a Luke y a otros Jedi a lo largo de la historia. Y por cierto, otro ejemplo de lo conocido de los mismos, es la autoreferencia que se marca el propio John Williams durante la banda sonora de ***E.T., El Extraterrestre*** cuando su protagonista se cruza con un niño disfrazado del personaje durante la noche de Halloween.

Y ya para acabar el final de la trilogía, en 1983 con ***El Retorno del Jedi***, Williams aprovecha para reforzar temas que habían quedado preparados en los primeros episodios. Especialmente el "Tema de Jabba el Hutt", que acompaña a este personaje de aspecto similar a una babosa y con la tuba como instrumento principal, y el "Tema del Emperador", el más relacionado con el lado oscuro de la fuerza y que acompaña a este personaje siempre que aparece en pantalla. Pero también aprovecha para introducir a los nuevos personajes y situaciones que se desarrollan, como es el divertido y pastoral "Tema de los Ewoks", así como el motivo de la relación entre "Luke y Leia", variación de los temas de la propia Princesa y Han Solo pero con un tono de madurez y resolución, mucho más destacado.

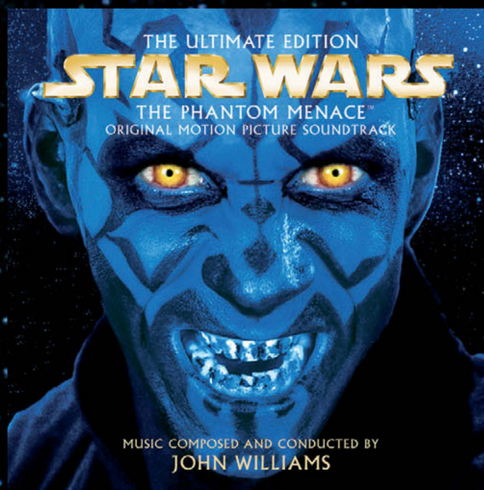
Es decir, sólo haciendo un pequeño repaso, hay 13 elementos principales que Williams consigue manejar a lo largo de las tres primeras películas y también en la trilogía moderna. Y he dejado fuera multitud de motivos para otros personajes y momentos que también destacan en ciertos momentos de la banda sonora. Toda una demostración de la capacidad y estilo de Williams, pero especialmente de su capacidad para la narrativa musical. Por supuesto que debe inspiración a grandes como Tchaikowsky, Elgar o Holst, pero es su su dominio de la melodía y la destreza con que consigue proporcionar el tono adecuado a cada momento los que han convertido a ***La Guerra de las Galaxias*** lo que es en la historia del cine.

LA TRILOGÍA MODERNA

El mundo sufrió su primer regreso al mundo de las galaxias, cuando en 1998 Lucas anunció la preparación de una nueva trilogía. En esta ocasión centrada en la figura desgraciada del padre de Luke. Una precuela que permitiría tocar terreno y motivos ya conocidos. Pero que a la vez debía introducir nuevos elementos que nos hicieran alcanzar el momento de la saga con el que nació para los espectadores más de veinte años antes. Sin embargo en esta ocasión George Lucas iba a tomar el control absoluto de la historia, incluyendo los guiones y la dirección de la trilogía. Algo que nos hizo plantear dudas a más de uno, que se vieron completamente confirmadas según fuimos descubriendo los nuevos capítulos.

Nadie se podía imaginar a otro compositor para la nueva trilogía de "La Guerra de las Galaxias"

Uno de los puntos destacados fue el regreso de John Williams a los mandos musicales de la saga. Ese si que fue uno de los elementos ineludibles de calidad de la historia, y nadie se podía imaginar a otro compositor en cargo. Y desde luego no defraudó. Cuando el single (algo impensable pensar que un tema de una película de cine pueda aparecer en las listas de éxitos, ¿no?) de "Duel of Fates" apareció como previo al estreno de la película los aficionados no podíamos más que disfrutar. Siguiendo la linea clásica de la trilogía inicial, y con buena parte de inspiración tomada del "O Fortuna" de Carmina Burana compuesta por Carl Orff (aunque basado en motivos referentes de ***El Imperio Contraataca***), el nuevo tema sirve para reforzar el enfrentamiento entre los elementos más poderosos de la Luz y el Lado Oscuro de la Fuerza.

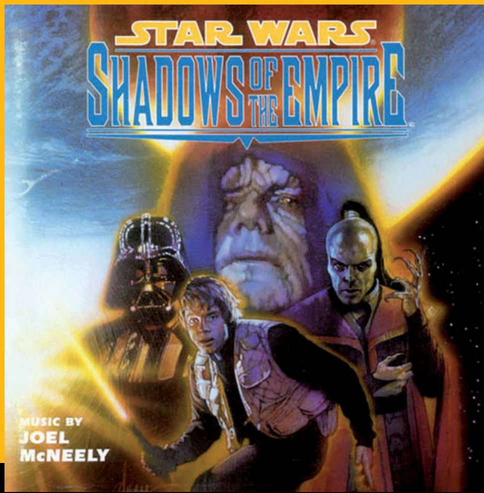


Sin embargo, el conjunto de la banda sonora nos traía a un Williams mucho más contenido y menos espectacular que el que habíamos escuchado años antes. Excepto tal vez por "Duel of the Fates", la música tenía un carácter mucho más cuidadoso y contenido. Pero también es verdad que mientras la primera trilogía nos contaba la historia de redención de un personaje, ahora íbamos a ser testigos de la caída en desgracia del mismo. Y todo con Williams dibujando de nuevos sus temas y motivos, sin problema en retomar elementos originales. Desde el "Tema de Anakin", podemos apreciar toda una demostración de la capacidad de Williams, ya que aprovecha para introducir un tema cargado de inocencia pero basado en su Marcha Imperial y que sufre una transformación maravillosa a lo largo de la nueva trilogía.

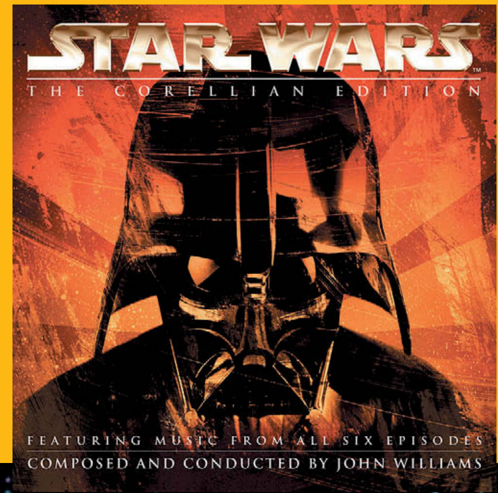
Pero también es el momento de añadir nuevos elementos, como la "Marcha de los Droides", principal enemigo de la nueva saga y que posteriormente acompaña a los Clones una vez revelados como el auténtico elemento maligno de la historia. También introduce un nuevo "Tema de la Muerte" basado en el "Dies Irae" que acompaña a la desaparición de algunos de los protagonistas y, maravillosamente, con el alzamiento de Darth Vader (la "muerte" de Anakin). Y por supuesto, un nuevo "Tema Emocional" que representa todo lo bueno que aun se encuentra en Anakin y que culmina con sus lágrimas en Mustafar al final de la nueva trilogía.

Con estos elementos, y aunque al trabajo de Williams no se le puede poner ninguna pega, el resultado no termina de ser tan memorable como en la trilogía original. Puede ser que el estilo de la música ya no sea tan llamativo en la actualidad, o que la música siga una línea menos emocionante. Pero en realidad buena parte de la culpa es el estilo corta/pega utilizado por Lucas en la película. Sólo hay que escuchar la edición especial de la banda sonora, que recoge la música tal y como se utiliza en la película para darnos cuenta de ello. Una lástima, pero que sin embargo no consigue empañar el maravilloso trabajo del compositor.

El resto de películas de la nueva trilogía continúan aportando nuevos temas que completan aspectos específicos de las mismas, y que complementan a los temas clásicos que poco a poco van contando con mayor presencia en las mismas. Aun así, los que aparecen son realmente







destacables. Como por ejemplo “Across the Stars”, tema del amor prohibido entre Anakin y Padmé, cargado de un tono de tristeza e inseguridad admirables. Así como ciertas referencias al tema de Luke y Leia evidentes. O el “Tema de Lord Grievous”, tal vez el más interesante en cuanto a los nuevos temas de personajes de estos episodios de la saga. Toda una lástima que la labor de Lucas a los mandos no permitiese un resultado tan destacado como en la trilogía original. Pero a pesar de todo, la brillantez de Williams queda fuera de toda duda con los ejemplos aquí mencionados.

UNA GALAXIA CON MUCHA VIDA FUERA DE ELLA

El trabajo de Williams dejó su marca mucho más allá de las películas. Entre trilogías, el universo de ***La Guerra de las Galaxias*** se fue expandiendo hasta crear todo tipo de elementos que llenaban los huecos de historia existentes entre películas. Este universo aprovechaba para retomar la música y temas de Williams y para introducir composiciones originales de otros autores, que utilizaban la gramática y narrativa musical de John Williams para seguir escribiendo páginas destacadas de historia.

La más cercana en el tiempo son el primer *spin-off* que surgió tras el final de la trilogía original. ***La Aventura de los Ewoks*** (1984) y ***La Batalla del Planeta de los Ewoks*** (1985) fueron dos películas realizadas para televisión, basadas en historias del propio Lucas, que nos mostraban algo más del planeta y los habitantes de Endor. Y eso que en un principio no parecían más que unos pequeños ositos de peluche con mal genio. Para las mismas, Peter Bernstein (hijo del legendario compositor Elmer Bernstein) fue el encargado de componer una partitura completamente original, en la que utilizaba brevemente los temas compuestos por Williams para estos encantadores extraterrestres. Las películas son también una de las primeras muestras del afán por el *merchandising* de Lucas, y su interés por las historias más infantiles. Sin embargo Bernstein compone una partitura mucho más directa y seria que la de las sagas. Todo un acierto por parte del compositor, alejándose del tono de Williams. Pero no así de su estilo orquestal y muy trabajado. Un par de partituras que merecerían la pena ser recuperadas.

Entre trilogías, el universo de “Star Wars” se fue expandiendo hasta crear todo tipo de elementos

Pero no es hasta varios años más tarde, 1996, cuando un nuevo proyecto intenta retomar musicalmente el universo de ***La Guerra de las Galaxias***. Aunque muchos lo consideran la música de un videojuego, no se porqué, ***Shadows of the Empire*** es un proyecto multimedia que incluía un videojuego, una serie de comics, una linea de muñecos, un juego de cartas y una novela escrita por Steven Perry. La idea del proyecto era expandir la historia que sirve de puente entre los eventos de ***El Imperio Contraataca*** y ***El Retorno del Jedi***. Con Luke y sus compañeros intentando recuperar el cuerpo de Han Solo, aun preso en carbonita, antes de que caiga en las manos de Jabba el Hut.

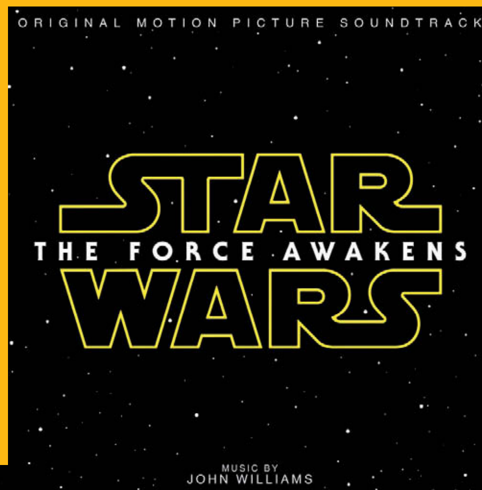
De dicho proyecto, surgió la idea de componer una banda sonora para la historia. Más específicamente para la novela, no para el videojuego. Y fué el propio Williams quien sugirió a Joel McNeely como el posible responsable de ello. Este curioso proyecto consiguió que dicha banda sonora se grabase dando como resultado posiblemente la mejor banda sonora del Universo de la saga no compuesta por John Williams. No en vano McNeely contó con una libertad absoluta, al no necesitar adaptarse a unas imágenes, para extenderse lo que considerase necesario. Eso si, siempre basándose en la trama y desarrollo de la novela. Por ello utiliza elementos de los temas de Williams en varias de sus piezas como los temas de la Fuerza, la Marcha Imperial y el tema principal, pero en su mayor parte la música es completamente original. Pero probablemente sea la más cercana al estilo e intención de la música que Williams compuso para la trilogía original.

El mundo de los videojuegos tal vez, hasta hace poco, es el que más ha colaborado en desarrollar musicalmente el universo de la saga. Eso sí, la infinidad de ellos es absolutamente increíble, con más de 100 diferentes desarrollando múltiples historias, formatos de juegos y plataformas desde los años 80. La gran mayoría de los mismos reutilizaban la música de Williams para las películas. Pero en algunos es de destacar el trabajo de compositores que también aportaron su calidad personal a la música de este universo.

Uno de los más conocidos es un veterano de la ya desaparecida Lucas Arts. La empresa desarrollada por el propio George Lucas y que tanto contribuyó al desarrollo del campo de los videojuegos. Peter McConnell es uno de lo nombres más conocidos de la casa y responsable de la banda sonora para títulos tan míticos como ***Monkey Island***, ***Grim Fandango*** o ***Full Throttle***. Siendo uno de los principales responsables del departamento de sonido de Lucas Arts, es evidente que trabajar en algunos de los videojuegos de la saga es simplemente una cuestión de tiempo. Pero finalmente terminó trabajando en más de veinte de los videojuegos de la saga desarrollados. Todo un experto y responsable tanto de adaptar la música de Williams como de componer su propia música para el Universo. Entre ellos la utilización de los temas del Imperio, pero dándoles un tono heroico y vivo para juegos como la serie ***Star Wars: Tie Fighter***. En la misma además aprovechó para utilizar el concepto del *leitmotiv* de Williams aplicándolo a diferentes escenarios del juego. Con lo que la experiencia “musical” del jugador era diferente dependiendo de por donde y como cada jugador fuese moviéndose en él.

Otro de los nombres conocidos es Clint Bajakian, uno de los colaboradores habituales de McConnell en Lucas Arts, y en la actualidad uno de los nombres habituales en el mundo de los videojuegos participando en sagas tan conocidas como ***God of War***, ***Warcraft*** o ***Unreal***. Pero su trabajo más destacado fue para uno de los primeros títulos de acción en primera persona de la saga como fue ***Star Wars: Dark Forces***. Aunque la única aportación original destacable fue precisamente el tema para las Dark Forces, siendo la mayor parte de su trabajo una pura adaptación de la música de Williams. Sin embargo hay otros nombres más destacados entre los responsables de la saga. Principalmente, Jeremy Soule, uno de los nombres más destacados del mundo de la música de videojuegos por su trabajo en la saga ***Skyrim*** en la que ha demostrado sobradamente su capacidad para trabajar con gran orquesta y coro y en un estilo muy clásico. Para el universo de ***La Guerra de las Galaxias*** su aportación se centró en dos de las series más interesantes de la misma como fueron ***Star Wars: Bounty Hunters*** para la que compuso nuevos temas princi-





pales para varios de los cazarrecompensas protagonistas del mismo. Pero especialmente destacado es su trabajo para la serie ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** para la cual compuso una multitud de temas y motivos para diversos personajes y lugares, especialmente para el protagonista de los mismos. Siguiendo una línea y estilo tremendamente similares en calidad y estilo al trabajo de Williams.

El ultimo nombre del campo de los videojuegos, y posiblemente uno de los más destacados, es Mark Griskey. Otro veterano de Lucas Arts y del mundo de los videojuegos. Responsable también de música para la serie ***Knights of the Old Republic***, pero que tal vez sea más conocido por su estupendo trabajo en la serie ***Star Wars: The Force Unleashed.*** Probablemente estos videojuegos sean algunos de los más elaborados de la saga puesto que su historia intentaba cubrir parte del hueco de la historia entre la trilogía original y la trilogía moderna. Por ello su música es la que mejor utilización y adaptación hace de algunos de los temas principales de Williams, especialmente del tema de la Fuerza y el del Imperio. Sin por ello, dejar de aportar nuevos temas y motivos para diversos personajes y localizaciones principales no incluidos en las películas. Toda una muestra excelente de integración del universo musical de la saga.

Las ultimas aportaciones al universo de ***La Guerra de las Galaxias*** son las grandes alegrías que depararon a los aficionados la animación televisiva. La primera de ellas fue ***Star Wars: Clone Wars***, serie de la cadena Cartoon Network y que durante cinco temporadas desarrollaba sucesos desarrollados en el periodo de tiempo que transcurre entre las dos últimas películas de la trilogía moderna. Una serie que demostró contar con una estupenda calidad en la animación, gracias al trabajo de Genndy Tartakovsky. Pero que incluso destacó entre la critica por contar con unos guiones e historias bastante más interesantes y acertados que los que Lucas elaboró para sus películas. Musicalmente, el encargado de de aportar su granito de arena fue el veterano Kevin Kiner. Aunque utiliza el tema principal de la saga e incorpora alguno de los motivos de Williams, Kiner aprovecha para desarrollar su propia música y motivos. Al tratarse de una serie animada y dirigida a un publico más joven, evidentemente la música se desarrolla con un cierto tono algo más ligero y de aventuras, que el más dramático de Williams. Pero eso no es malo en absoluto, incluso permitiéndose el añadido de ciertos colores étnicos en la orquestación que aportan nuevos elementos a la música.

Williams ha declarado que todavía se siente como si fuese parte de esa galaxia muy muy lejana

Tras la cancelación de la serie, una nueva serie fue anunciada para ser parte de la Cadena Disney, con lo que continuar desarrollando la historia de la saga. ***Star Wars: Rebels*** se desarrolla en el periodo de tiempo que transcurre entre las dos trilogías, y se centra en el desarrollo de lo que en la trilogía original terminará siendo la Alianza Rebelde. Para el diseño de la misma además, se ha utilizado un desarrollo con el que se pretende simular los diseños y estilo artístico de Ralph McQuarrie, el que se considera "alma" del diseño de producción y estilo de la saga. Y de nuevo Kevin Kiner a los mandos musicales de la nueva saga animada. En esta ocasión con una mucha mayor presencia de los motivos y temas de Williams para las películas. Algo que específicamente se quiso evitar en la serie anterior. Sin embargo eso no quita que la música aporte nuevos elementos. Y es que aunque sólo hemos podido disfrutar de una temporada hasta el momento, de las varias que supuestamente van a formar parte de la misma, en los últimos episodios se ha podido apreciar una mayor presencia de elementos dramáticos y un tono casi experimental en parte de la música. Algo, que el compositor ha comentado *"tiene una razón de ser que descubriremos en el futuro"*.



EL FUTURO DE UNA GALAXIA MUY MUY LEJANA...

Ahora sólo nos queda esperar lo que nos pueda ofrecer ***El Despertar de la Fuerza*** con John Williams retomando el control musical. De primeras va a ser la primera banda sonora de la saga que no va a contar con la participación de la London Symphony Orchestra. Principalmente porque, aunque la música y la saga sean ya eternas para los aficionados, la salud de Williams no lo es. No en vano, no pudo ser el compositor de la nueva película de Steven Spielberg (***Bridge of Spies***) por primera vez en 30 años debido a la necesidad de colocar un marcapasos que solucionase algunos problemas cardíacos menores del compositor. Pero es evidente que viajar no es ya una opción deseable para el compositor de 83 años.

Lo que si tenemos ya es su confirmación, en entrevistas iniciales del proyecto, de la existencias de escenas en donde se referencia varios de los temas y motivos originales. No hay muchos de ellos, pero si varios sobre los que está trabajando para conseguir incorporarlos a la nueva música de manera natural y no intrusiva. No sé a vosotros, pero a mi me vale. Espero que a Williams le quede cuerda para seguir proporcionándonos nuevas emociones y música a la saga. Aunque ya se ha anunciado la primera película del universo de ***La Guerra de las Galaxias*** que no va a contar con música del maestro (se trata de ***Star Wars: Rogue One*** que contará con música de Alexandre Desplat), espero que si tenga la oportunidad de volver a ofrecernos su estilo y emoción en una nueva trilogía de la saga. En caso de que no fuera posible es evidente que hay otros capaces de hacerlo y mantener su legado.

Pero ***La Guerra de las Galaxias*** es todo un mundo nuevo, en una galaxia muy muy lejana que conquistó nuestros corazones desde hace casi ya 40 años. Un mundo que continua añadiendo nuevos episodios e historias que no va a dejarnos fuera. Simplemente queda revisar los capítulos existentes, prepararnos para los nuevos, y dejarnos llevar de regreso a un mundo de aventuras clásicas al que echamos de menos periódicamente Ya queda menos para volver a él. SFW



ENTREVISTA CON TONI BESTARD Y MARCOS CABOTÁ, DIRECTORES DE

I AM YOUR FATHER

Conoces las películas, conoces al villano, ahora conoce al hombre

por **Raúl Gil Toural**

En la pasada edición de Sitges se presentó al público español ***I Am Your Father***, el esperado documental sobre el hombre que estuvo detrás de la máscara de Darth Vader durante toda la trilogía clásica de ***Star Wars***. Ahora, tras estrenarse en salas comerciales a finales de noviembre y con la llegada de ***El despertar de la fuerza*** a tiro de piedra, no podíamos tener mejor ocasión para descubrir todo lo que se coció detrás del rodaje de nuestra trilogía más querida, que con sus luces y sus sombras, ha dado a nuestro protagonista lágrimas y alegrías a partes iguales. El documemtal pretende hacer justicia a la figura del actor británico y damos fe que lo ha conseguido, dejando claro que si en toda la galaxia hay un fan número uno de Darth Vader ese es su protagonista, David Prowse.

Hablamos con Toni Bestard y Marcos Cabotá, los directores de ***I Am Your Father,*** su sentida y justiciera carta de amor a ***Star Wars*** y David Prowse en particular.

Todos conocemos al personaje de Darth Vader, pero no a quien está detrás.

I´m your father es un documental sobre la figura de David Prowse, el actor que estuvo detrás de la máscara de Darth Vader en la primera trilogía de ***Star Wars***. David está ciertamente encantado porque es una película sobre su vida y sobre su experiencia en estas tres películas.

Hemos estado casi tres años con este proyecto, desarrollándolo, consiguiendo financiación, grabando por medio mundo, y ahora por fin lo tenemos listo para poder mostrarlo a todos los fans y no fans de ***Star Wars.***

Hemos estado casi tres años con este proyecto, desarrollándolo, consiguiendo financiación, grabando por medio mundo

Eso quería preguntaros, porque ciertamente parece un producto a priori muy apetecible, pero también a la vez difícil de sacar adelante. ¿Como fue levantarlo, reunir el presupuesto, el tiempo, los participantes...?

Bueno, cuando Toni y yo decidimos hacer un corto –porque al principio iba a ser un cortometraje– fuimos a una productora y le explicamos que queríamos hacer un pequeño trabajo











sobre el actor detrás de la máscara de Darth Vader. Enseguida nos dijeron que sí, y poco a poco Toni y yo fuimos conociendo la historia de David Prowse y nos dimos cuenta de que lo que teníamos entre manos era un largometraje. Las productoras que se habían involucrado estaban igual de entusiasmadas, así que fue fácil "entre comillas" en ese sentido, porque veían que era un producto viable, no algo que careciera de interés para el público. Luego, al explicarle el proyecto a David Prowse quiso entrar enseguida, y teniendo a Prowse y a dos productoras detrás, tiramos del tren. Es verdad que el rodaje ha sido más difícil de lo que pensábamos, pero al final estamos aquí y creemos que tenemos la película que queríamos hacer.

Se podría haber hecho igualmente el documental sin la implicación de David Prowse, pero sin su entrega, que la vemos al 101%, hubiera sido más difícil, ¿no?

Sí, aparte nosotros hemos articulado una historia detrás, no es una película sobre la vida de David Prowse. Nosotros como directores, que venimos del mundo de la ficción, no nos apetecía hacer el típico documental histórico o biográfico. En este caso planteamos buscar y encontrar a David Prowse, y eso se ve en el documental. En este caso Marcos es el conductor principal de la historia, busca a David hasta que lo encuentra en un barrio de Londres. Entonces allí le hace una entrevista donde David

Todos los actores buscan de alguna manera el reconocimiento, y él no lo tuvo

Prowse explica todo lo que fue su paso por el mundo de ***Star Wars***, tanto lo positivo como lo negativo. Y Marcos le propone algo que nunca nadie le había propuesto. Pero para eso tenéis que ver el documental, pues es algo que va a sorprender mucho a todos los fans de ***Star Wars*** y desde luego, hizo justicia a la trayectoria de David Prowse.

Después de lo que nos habéis comentado, se nos acaban de poner los dientes muy largos. Una vez acabe el documental, ¿sera unánime querer ver la trilogía inmediatamente?

Bueno, la verdad es que hemos proyectado la película para conocidos y amigos, y no tan amigos y no tan conocidos. Y la gente cuando sale de



la película, una de las buenas críticas y aportaciones que nos hacen es: *"Ahora me apetece ir a casa y ver las películas de nuevo"*. Creo que porque las puedes ver con otro prisma, sabiendo un poco más, conociendo algo más sobre el personaje que al menos nosotros creemos es el principal de estas películas, que no es otro que Darth Vader.

¿Creéis que la gente que aún no ha visto *Star Wars*, al ver este documental digan?: *"Ahora me apetece ver esta película"*

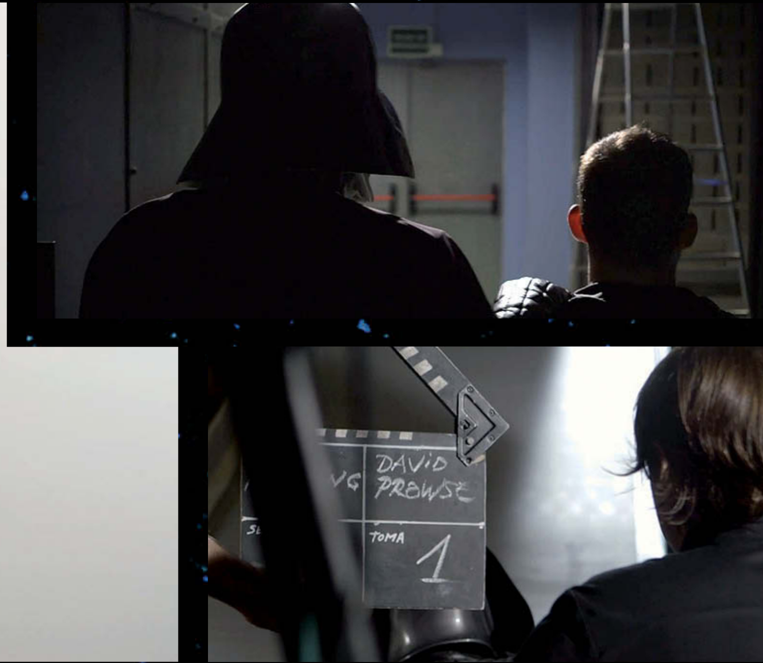
Creo que la gente cuando vea el documental lo va a entender, nuestro objetivo precisamente era este; es un documental donde los fans van a disfrutar, pero tenemos que contar una historia que también guste a los que no la conocen, a los que no están interesados en ***Star Wars***. Es más, en algunos de los pases que hemos hecho hasta ahora, gente que no ha visto nunca las películas nos han dicho: *"Ahora me apetece verlas"*, así que casi le estamos haciendo un favor a George Lucas.

Al final es la historia de un señor mayor de 80 años, de un hombre sencillo que de la noche a la mañana se convirtió en el villano más famoso de la historia del cine. Con esa historia, cualquier persona entenderá lo trascendente que puede llegar a ser en la vida de alguien normal como David Prowse, pasar a formar parte de la saga de cine más taquillera de la historia.

Eso es algo muy dulce, pero también muy amargo, porque durante el momento de la explosión de *Star Wars*, no se podía mostrar la cara del actor que estaba detrás de Darth Vader. En aquel momento todo el resto de actores estaban saboreando las mieles del éxito, por un lado era más tranquilo y nadie lo paraba por la calle para molestarlo, pero por otro sentiría: *"¡Si soy el villano más famoso! ¿Como es que la gente no me para?"*

Ese es uno de los puntos importantes de la película y tiene que ver con la historia. Todos los actores buscan de alguna manera el reconocimiento, y él no lo tuvo, por lo cual nos-





otros al intentar devolvérselo, de alguna manera entramos en esa tesitura. Él no fue reconocido y no sólo eso, va más allá. Cuando pudo mostrar su cara, en su última secuencia de la película que cierra la trilogía clásica, los directores y productores de cine deciden poner a otro actor en vez de a él. Entonces obviamente ese es un punto de inflexión y decepción para David, y tiene una gran importancia en esta película ya que uno de los objetivos de la historia de este documental era que David Prowse volviese a ser Darth Vader y rodase por fin su escena final de ***El Retorno del Jedi***. Es un giro que creemos merece ser visto, ya no por nosotros, sino por David Prowse.

Además, perdona que añada una cosa que queremos matizar. Cualquier productor y director es libre de hacer lo que quiera con un actor, si lo quiere quitar del montaje, nosotros mismos en nuestras pelis seguro hemos quitado a gente del montaje final por exigencias del productor o por cualquier otro motivo. No es tanto el caso de que él no hiciera esa escena, el tema es que luego pasaron muchas cosas que váis a descubrir viendo el documental, podríais decir: *"Mira, decidieron coger a otro por diferentes razones"*. Pero es que luego todo lo que le ocurrió, y la forma también en que le comunicaron, bueno, la forma en la que no le comunicaron que iba a ser reemplazado... No sé, pensamos que es como una especie de pelea de patio de colegio entre grandes multinacionales y un señor de Bristol, es tan absurdo, que pensamos que merecía el reconocimiento.

Uno de los objetivos de la historia de este documental era que David Prowse volviese a ser Darth Vader

Esto nos recuerda algo parecido, pero con un final feliz. Que fue lo que hizo Peter Jackson con Cristopher Lee en *El Retorno Del Rey*. En el metraje inicial no apareció el personaje de Saruman, error que luego fue subsanado en la edición extendida. Lástima que las ediciones especiales de *Star Wars* sean para meter más efectos y muñequitos y no para arreglar otro tipo de errores.

Si bueno, no somos Peter Jackson y no tenemos ***El señor de los anillos***, pero si es verdad que la comparación es buena. A nosotros nos gusta reconocer el trabajo que se hizo, sobre todo que no hay que olvidar que estuvo detrás de esa máscara durante seis años en tres películas. Y sólo por una secuencia, se podría haber hecho un pequeño esfuerzo como: *"David, que sepas que en un mes vas a grabar tu secuencia, ensáyala, vamos a maquillarte bien, porque creo que te lo mereces"*. Y creo que fue una falta de respeto, osea, aceptamos la decisión, lo que pasa es que nosotros sin desmerecer el punto de vista de Lucasfilm o de George Lucas, simplemente queremos hacer, como fans de la saga y como directores de cine, nuestro pequeño homenaje paralelo.

Para terminar, labor evangelizadora aparte, se supone que el documental es tanto para aquellos que no han visto las películas de *Star Wars* como para los que les encantan. ¿Creéis que caerá algún Trekkie despistado?.

¿A algún Trekkie despistado?, jajaja. Eso es difícil. Está bien, esperemos que algún trekkie entre a la sala como cualquier otro aficionado que no sea de ***Star Wars***, entre en razón y diga: *"¡Dios mio!"*. Los trekkies se han llevado a un gran fan de ***Star Wars*** como J.J Abrams, que le dio la vuelta a la tortilla a ***Star Trek***, pero luego ***Star Wars*** lo ha recuperado. Es muy curioso esto de los trekkies. No se supo mucho de mi anterior película pero funcionó muy bien en festivales, curiosamente protagonizada por Colm Meaney, que es un actor que salia en ***Star Trek La nueva generación*** como el Jefe O'Brien. Entonces vengo de un actor que hizo ***Star Trek*** y la siguiente con un actor que hizo ***Star Wars***. SFW





MONSTERLAND

E·L M·U·N·D·O D·E·L K·A·I·J·U E·I·G·A

POR OCTAVIO LÓPEZ

GODZILLA X MEGA GUIRUS

GOJIRA TAI MEGAGIRASU: JĪ SHŌMETSU SAKUSEN | 2000 | 105'' | MASAAKI TEZUKA

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

GRAN BATALLA DE BESTIAS ATÓMICAS

El productor de Toho, Shogo Tomiyama, había conseguido en 1999 instaurar una nueva etapa fílmica de Godzilla, tras el estreno de ***Godzilla 2000 Millennium*** (*Gojira Nisen: Mireniamu, Takao Okawara*). Por tanto, la maquinaria se puso en marcha para realizar una nueva entrega del saurio, que vería la luz justo un año después. Esta nueva entrega, titulada GxM, se inicia con la narración de una realidad alternativa. Empleando fragmentos del ataque original de Godzilla extraídos de la primera película de ***Japón bajo el terror del monstruo*** *(Gojira, Ishiro Honda, 1954)* pero insertando al Godzilla de esta entrega, se explica cómo la capital de Japón es trasladada de Tokio a Osaka tras el asalto del titán. La bestia continúa su frenesí destructor en los años siguientes, y por ello se crea la unidad de élite G-Graspers, encargada de eliminar al monstruo. En 2001, se pone en funcionamiento el Dimension Tide a bordo de un satélite, un arma capaz de generar pequeños agujeros negros cuyo destino es absorber a Godzilla y hacerlo desaparecer de la faz de la Tierra para siempre. En una de las pruebas, sin que los técnicos lo perciban, una gigantesca libélula prehistórica penetra en nuestra realidad aprovechando una divergencia causada por el Dimension Tide, y deposita un huevo en un bosque. Del embrión emanarán cientos de larvas, llamadas Meganuron, que una vez metamorfoseadas en su aspecto volador, las Meganuras, atacarán y absorberán el fluido vital de Godzilla. Unas pocas de ellas podrán escapar del saurio, e inyectarán esta energía en otra larva más grande, que dará como resultado a la gran reina Megaguirus, con habilidades heredadas de la energía del monstruo. La batalla final entre ambos colosos será atómica.

Como se expresaba y ya vimos en el artículo de Monsterland del número 83 de Scifiworld, la productora Toho había satisfecho sus expectativas en la taquilla lo suficiente con Godzilla 2000 Millennium como para llevar a cabo una nueva entrega. El encargado de dirigirla sería Masaaki Tezuka, quien vio su primera película del saurio, ***King Kong Contra Godzilla*** (*Kingu Kongu tai Gojira, Ishiro Honda, 1962*), cuando contaba con 6 años de edad. Tezuka queda impresionado por la masiva afluencia de público, que impide cerrar la puerta de las salas, y cómo los adultos se dejan llevar por el tono ligero de la cinta y los niños, como él, quedan atónitos por el espectáculo kaiju. Decide entonces que cuando crezca, querrá hacer películas como la que desfila ante sus ojos. Tras cursar estudios fílmicos en la Universidad de Nihon, comienza su trayectoria laboral que le llevará a Toho, donde trabajará por primera vez como director asistente en ***Godzilla contra Mothra*** (*Gojira tai Mosura, Takao Okawara, 1992*). Su trabajo consiste en hacer de intermediario entre el director y el director de efectos visuales Koichi Kawakita, y paliar sus continuas disputas entre la parte artística y la técnica. Ya a finales de siglo, el jede de producción de Toho le comenta a Tezuka mientras tomaban té que, además de ***Godzilla 2000 Millennium***, la cual se encontraban preparando en ese momento, tenían planeado filmar más entregas. Y le pregunta si estaría interesado en dirigir la siguiente. Tezuka finge pensárselo una semana, y responde afirmativamente. Las únicas premisas que Tezuka le solicitó al productor Tomiyama era que los humanos lucharan hasta los mismísimos títulos de crédito, un arma enorme que fuese construida durante un largo período de tiempo, e, influido por la trilogía de Gamera dirigida por Shusuke Kaneko, que la heroína fuese una mujer. Estos conceptos los apuntó en un bloc de notas, además de manifestar que deseaba formalizar una película del estilo de ***Aliens: el regreso*** (*Aliens, James Cameron, 1986*). Los guionistas Hiroshi Kashiwabara y Wataru Mimura, que ya habían escrito la aventura anterior, se ocuparon de absorber las ideas de Tezuka vertidas en aquel bloc y redactar el guion de esta nueva entrega, cuya primera versión estaba lista para diciembre de 1999, y cuya última revisión se confeccionó en marzo del 2000. Entonces, con vistas a estrenar la 24ª aventura de Godzilla en el Tokyo International Film Festival que tendría lugar en noviembre, la producción se puso en marcha con un presupuesto aproximado de unos ocho millones de euros.

De la parte de los efectos especiales se ocuparía Kenji Suzuki, que también había hecho lo propio en la previa. Aunque vuelve a hacer acto de presencia el Godzilla acuático generado por ordenador, al igual que la entrega precedente, en su mayor parte se empleó la técnica suitmation para darle vida a los monstruos. En cuanto al aspecto del rey de los titanes, se utilizó el mismo traje de la película anterior, ese Godzilla draconiano con las púas dorsales sobredimensionadas de tonos rosáceos diseñado por Shinichi Wakasa. Y el mismo actor, Tsutomu Kitagawa, se enfundaría dentro del traje de Godzilla, algo que repetiría en el resto de esta etapa exceptuando ***Godzilla Mothra King Ghidorah: Giant All-Out Monsters Attack*** (*Gojira, Mosura, Kingu Gidora: Daikaijū Sōkōgeki, Shusuke Kaneko, 2001*). En cuanto a Megaguirus, su movilidad corrió a cargo de Minoru Watanabe.

Para interpretar a la heroína solicitada por Tezuka, se recurrió a la actriz Misato Tanaka, que había debutado en televisión con la serie ***Aguri*** *(ídem, 1997)* que le sirvió de plataforma para llegar a la presente. Aquí interpreta a la seria y obstinada Kiriko Tsujimori, deseosa de vengar la muerte a garras de Godzilla de su superior y que no cesará en su empeño hasta los últimos y rasantes minutos del *film*. El joven Shôsuke Tanihara interpreta al alegre informático Hajime Kudo, experto en el funcionamiento del Dimension Tide, y que se presenta como contraste ligero de las más solemne Kiriko. Entre sus secundarios, debemos destacar la intervención de Yuriko Hoshi en el papel de la doctora Yoshino Yoshizawa. Hoshi es un rostro femenino habitual del kaiju eiga, habiendo participado en ***Godzilla contra los monstruos*** *(Mosura tai Gojira, Ishiro Honda, 1964)* y ***Ghidorah, el dragón de tres cabezas*** *(San Daikaijū: Chikyū Saidai no Kessen, Ishiro Honda, 1964)*, y aparece aquí con una presencia jovial sorprendente teniendo en cuenta su larga trayectoria de más de noventa películas. De igual modo, en el papel del austero pero corruptible político Motohiko Sugiura interviene Masatō Ibu, quien más adelante tendría otra presencia importante como el fugaz líder











de los Xianos en ***Godzilla Final Wars*** *(Gojira: Fainaru Wōzu, Ryuhei Kitamura, 2004).*

En cuanto al aspecto visual de la película, Toho había recibido muchas críticas sobre el ambiente oscuro de ***Godzilla 2000 Millennium***, pues durante gran parte del metraje las secuencias transcurrían de noche, así que aquí la productora optó por todo lo contrario: la mayoría de las escenas serían diurnas. Esto conllevó que el gasto energético para iluminar los escenarios fuese descomunal. Lamentablemente, los resultados estéticos no son muy destacables, y ***Godzilla X Megaguirus*** posee un aspecto visual con poco empaque cinematográfico, más cercano a la vertiente catódica, sumado a una gran mayoría de planos estáticos. Esto se agrava todavía más hacia el final de la película, lo que sumado a la pobre materialización de Megaguirus, la película parece viajar diez años atrás en el tiempo a nivel técnico y visual. De hecho, si bien la primera hora de película la dinámica se encuentra resuelta con cierta agilidad, con elementos argumentales que estimulan la faceta de aventura pura y dura de ciencia ficción, la parte final conduce de forma abrupta a los combates risibles de los peores momentos de la saga de Godzilla. En este sentido, durante la supuestamente épica batalla final entre el saurio y Megaguirus, observamos entre los monstruos aspavientos, risas maquiavélicas y saltos imposibles (según parece, en homenaje a las mismas acrobacias realizadas por el intérprete de Godzilla, Tsutomu Kitagawa, en la serie original de Toei ***Super Sentai Series***, que derivaría en los Powers Rangers). Unido a una gran variedad de recursos estilísticos como ralentizaciones en las imágenes poco afortunas y anticlimáticas, y la típica escena final heroica pero extremadamente forzada, todo este abanico se materializa en la que probablemente sea la entrega menos relevante del saurio de esta etapa Millennium.

Podemos, al menos, encontrar algún elemento aislado reseñable. Como mencionábamos al principio, la reimaginación de los pasajes de ***Japón bajo el terror del monstruo*** son sugerentes y consiguen hacer penetrar al espectador rápidamente en el tejido de esta realidad alternativa. Algunos escenarios, como la isla donde Godzilla combate contra las libélulas o el anegamiento de Shibuya, poseen un estilismo interesante, y la secuencia del ataque de la larva de Meganuron a una joven pareja sorprende por su violencia pringosa. Se debe recordar que la primera aparición de esta criatura se remonta ni más ni menos a ***Los hijos del volcán*** *(Sora no Daikaijū Radon, Ishiro Honda, 1956)* , si bien es algo más referencial que otra cosa, puesto que el diseño de las larvas en el *film* de Rodan y el aquí presentado guarda poco en común. Por su parte las interpretaciones, especialmente en el bando femenino, se encuentran realizadas con sobriedad e intensidad. Dentro de lo destacable, señalar la secuencia más espectacular del *film*, que aunque improbable por las leyes físicas de la contaminación radiactiva, muestra a Kiriko cabalgando a lomos marítimos de Godzilla. Como curiosidad, sobre el papel Tezuka no estaba de acuerdo con incluir las mencionadas secuencias de la submersión de Shibuya y la de Kiriko en su escalada sobre Godzilla, pero aun así finalmente accedió a filmarlas. Quedó pendiente según los deseos del director, de incluir una última escena de reencuentro entre Atsushi, el niño, y Kiriko. Recordando el papel del chaval en la película, resulta igualmente interesante que la posterior ***El imperio del fuego*** *(Reign Of Fire, Rob Bowman, 2002),* emplease el mismo recurso del niño que encuentra un huevo que al eclosionar infeste la tierra de destructoras criaturas voladoras. Llama la atención de la misma manera que Megaguirus, al igual que Orga en la entrega anterior, desee asimilar la energía vital de Godzilla, casi como si existiese una paranoia no confesa y sutil en cuanto a la réplica del modelo original de la Toho.

El último apunte en que debemos recalar reside en la partitura compuesta por Michiru Oshima. Resulta llamativo que precisamente en una de las películas de la saga donde la presencia femenina de los intérpretes sea tan remarcada, sea por primera vez donde una mujer compone su banda sonora. En su debut, la polifacética artista que había trabajado en el campo de los videojuegos, anime e incluso en espectáculos musicales, confeccionó un arisco, retumbante y pesado tema para Godzilla que deriva hacia tonos militares, mientras que para Megaguirus y su prole preparó unas chirriantes composiciones para remarcar el aspecto volador y cortante de los insectos, además de insertar la obligada referencia al tema de Godzilla compuesto por Akira Ifukube.

La premiere del *film* se produjo como se tenía previsto el 3 de noviembre de 2000 en el Tokyo International Film Festival, y su estreno en salas comerciales un mes más tarde, el 16 de diciembre. El público no se dejó picar por el aguijón de Megaguirus, y su recepción supuso la taquilla más baja de toda la etapa Millennium, con un resultado de poco más de un millón de espectadores y una respuesta monetaria de 10 millones de euros, muy poco por encima de lo invertido. Muchos acusaron esta resolución negativa a la culpa de los (en ocasiones) deficientes efectos especiales, y lo cierto es que Kenji Suzuki no volvió a ocuparse de su realización en la filmografía de Godzilla nunca más, cobijándose en las series de Ultraman.

Después, Toho intentó revitalizar la franquicia con un nuevo cambio de rumbo, más centrado en los monstruos clásicos, en la más sólida GMK. Pero tras esto, Masaaki Tezuka regresó a la saga de Godzilla con su díptico sobre la versión cibernética de la bestia. En Estados Unidos se emitió directamente por televisión en agosto de 2003 en el canal Sci-Fi Channel. Aquí en España, se pudo ver fugazmente en la sección Brigadoon del Festival de Cinema de Catalunya en Sitges en Octubre de 2001, donde la sala se llenó para sorpresa de alguno de sus asistentes, fieles seguidores del monstruo más imperecedero de la historia del cine, desafiante a cualquier línea de la realidad.

Y en el número que viene: ¡Los monstruos Gezora, Ganime y Kameba habitan en una recóndita isla del Pacífico Sur! ¡Son mutaciones alienígenas causadas por una ameba espacial! ¡Regresa en el siguiente número de Scifiworld a Monsterland para ser testigo de una de las últimas aportaciones al kaiju eiga que Ishiro Honda realizó en 1970 con ***Yog Monster from Space***! SFW



LA NARANJA MECÁNICA

AQUELLA BONITA ULTRAVIOLENCIA QUE NOS MATABA DE RISA

por **José Abad**

Ya en la Biblia se encuentra, en clave alegórica, la tesis del valor fundacional de la violencia en nuestra civilización; después de asesinar a su hermano, Caín es estigmatizado por Dios y vaga por un mundo ancho y ajeno, de repente inquietante. Durante esta diáspora, Caín fundará la primera ciudad; si no hubiera arrancado la vida a Abel, cabe imaginar que jamás habría abandonado el Edén. Lo que nadie discute es que la violencia está enquistada en nuestro código genético, forma parte de nuestra naturaleza animal, y responde a unos precisos fines prácticos. En ***2001: Una odisea del espacio*** (*2001: A Space Odyssey*, 1968), el simio que curiosea despreocupadamente entre unas osamentas hace un hallazgo portentoso cuando aprende a usar un hueso como extensión de su brazo y golpea el osario voluntaria y metódicamente, antes de entregarse a un frenesí devastador. Así ha sido, así es y así será hasta que el golpe definitivo nos impida volver a alzar la cabeza. La violencia es una presencia constante en la filmografía de Stanley Kubrick, si bien en él no hay el sadismo de Dario Argento ni la complacencia quinceañera de Quentin Tarantino, por citar dos extremos contrapuestos. La reflexión sobre la violencia en la formación del individuo y su empleo por las altas esferas recorre ***La naranja mecánica*** (*A Clockwork Orange*, 1971), un *film* resbaladizo donde los haya, en el cual, según la actriz Adrienne Corri, Kubrick habría querido mostrar el reverso hiperrealista de su odisea espacial: *"Aquello [2001] es lo que podríamos haber tenido; esto era lo que íbamos a tener"*.

La violencia es una presencia constante en la filmografía de Stanley Kubrick

ALEX Y SU PANDILLA

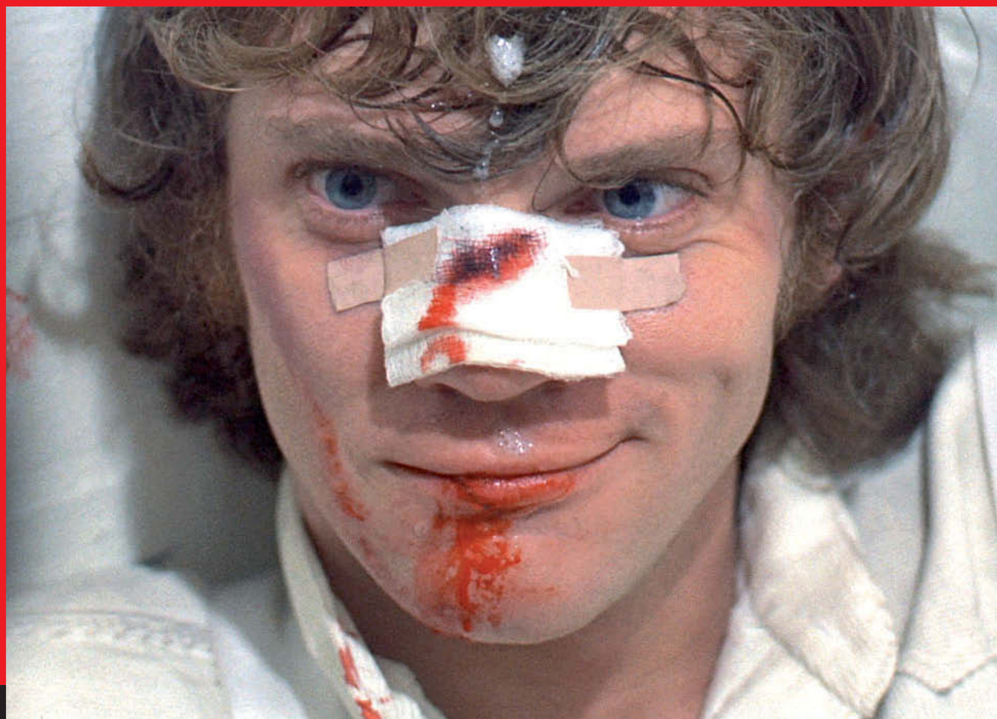
Se dice que Anthony Burgess (1917-1993), uno de los vástagos sin número que James Joyce ha tenido en el seno de las letras inglesas, se puso a escribir como un poseso cuando le diagnosticaron un tumor cerebral a principios de los sesenta. El escritor quería dejar un legado lo más vasto posible antes de palmarla y empalmó un título tras otro en un maratón creativo que quizás lo ayudó a superar el cáncer. (Según la versión oficial, los médicos habían errado el diagnóstico). De aquel arrebato nació **La naranja mecánica** (1962), una novela de intrigante título cuyo origen pudiera estar en cierta expresión *cockney*, *"Ser tan raro como una naranja mecánica"*, similar a la española *"Ser más raro que un perro verde"*, empleada para señalar una cosa insólita o que causa perplejidad. Esto precisamente provocó el libro al llegar a las librerías: estupor, extrañeza, desconcierto, todo junto. Kubrick lo leyó algún tiempo después, le gustó, si bien no se mostró demasiado entusiasta a propósito del *nadsat*, la lengua que Burgess inventó para sus protagonistas adolescentes, formada por una batería de términos rusos y un léxico asociado a significados arbitrarios (por ejemplo, el sustantivo "apología" se usa en el sentido de "disculpas"). Aunque tampoco a mí me seduzca este tipo de ocurrencias, reconozco que la propuesta de Burgess funciona a la perfección: el *nadsat* es la jerga de unos jovenzuelos poco o nada preocupados por comunicar con quienes no pertenecen al grupo –sería un primer acto de vandalismo contra el sistema– y un elemento de extrañamiento añadido entre la voz narradora y el lector. En ciertos pasajes, el *nadsat* funciona además como un velo lingüístico para que ciertos hechos pierdan explicitud. Para que pierdan, como dijera Burgess, su carácter pornográfico.



La novela es la narración en primera persona (y en tono festivo) de Alex, un joven que todavía no ha cumplido los quince, en una sociedad nimbada por un halo vagamente futurista; **La naranja mecánica** coincide con otros relatos de anticipación en presentar el futuro como una tierra y un tiempo inhóspitos en los cuales no es sensato depositar demasiadas esperanzas. *"Las cosas serán siempre peores, nunca mejores"*, le dice un guardia al protagonista cuando entra







en prisión. Alex y sus *drugos* –Pete, Georgie y el Lerdo– están en esa edad en que se creen los reyes del mundo. (La publicidad por doquier ayuda a engordar estos equívocos). Álex y su pandilla tienen entre sus pasatiempos el de beber leche-plus en el bar lácteo *Korova*, apalear ancianos o borrachos, desafiar a otras bandas a peleas en las que acaban asomando navajas y cadenas más pronto que tarde, desvalijar tiendas cuando los bolsillos empiezan a estar vacíos o asaltar casas aisladas con el doble objetivo de arrastrar con lo que pillen y darle una buena tunda a los inquilinos. No hay una mínima valoración ética de sus actos: la violencia es la forma de vida de unos sujetos déspotas, egoístas e incapaces de sentir la menor emoción por nada, si se exceptúa la pasión de Alex por la música clásica en general, ocupando la de Ludwig van Beethoven un lugar preeminente. Una noche, a Alex se le va la mano y asesina a una viejecita que vivía rodeada de gatos. El chico es enviado a la cárcel y Burgess lleva su reflexión a un marco institucional para hablar de esa violencia que no se presenta como tal.

La moraleja de la novela es obvia: la violencia está en todas partes: está en las "Falanges del Mal", pues forma parte de su esencia, y está entre lo que llamamos "Gente de Bien", apoyada por el *establishment*. En prisión, Alex es usado como cobaya para poner a prueba la Técnica Ludovico, una terapia basada en una fatal combinación de drogas y exposición a imágenes ultraviolentas que lleva al individuo a inhibirse y convertir sus impulsos en fobias; el objetivo es transformar el lobo feroz en tierno corderito. Después de someterse a este tratamiento de choque, Alex reacciona con espasmos y náuseas ante cualquier conato de rabia (y lo que es peor, desarrolla un compulsivo rechazo a la música de su otrora bienamado Ludwig van). A la violencia individual e irreflexiva se opone una violencia aún más aterradora, la ejercida desde arriba de manera sistemática y legitimada por ideas tan vaporosas como la defensa del bien común. Las diferencias entre una y otra son cualitativas y cuantitativas. La violencia del individuo, por atroces que sean sus resultados, tiene un alcance limitado; la del Poder no tiene otros límites que los de la imaginación y nada hay por encima que le ponga bozal, brida o freno. En ciertos ámbitos es imposible elegir; en otros, la libertad de acción es mayor y sin embargo…

La moraleja de la novela es obvia: la violencia está en todas partes

La violencia es un tema de reflexión espinoso: nos arriesgamos a decir lo que la mayoría espera oír y sostener lo que jamás habríamos osado defender. Hay que elegir con cuidado las palabras, ahora más que nunca. La violencia no es unívoca, diría, pero siempre es violencia, añado. Dependiendo del sujeto o el objeto, no toda violencia es censurable; los puñetazos o las patadas de la víctima al verdugo son comprensibles, incluso legítimos. Pero hay más. Hay formas de violencia plenamente integradas en nuestra cotidianidad que a más de uno dejan indiferente. Pensemos en la brutalidad obscena de infinidad de videojuegos que ponemos en manos de nuestros hijos; pensemos en la violencia tácita y aún así excesiva de determinados deportes y en la sed malsana de cuantos asisten a dichos espectáculos; pensemos en algo tan escasamente edificante como la caza, cuyo objetivo es acertar de lleno en el corazón del animal que huye; pensemos en los garrotazos de la policía antidisturbios contra los riñones de unos manifestantes cualquiera; pensemos, pensemos, pensemos… Hay, la hubo y la habrá, una violencia con una función social precisa que a veces adopta formas sutiles o simbólicas. Pienso en la violencia como rito de paso, como asunción de las responsabilidades de la madurez, como demostración de que uno está preparado para caminar solo por el mundo. La comunidad nos exige ciertas actitudes o acciones duras antes de abandonar el núcleo familiar e integrarnos en la tribu.



Alex y su pandilla son unos malos bichos, y lo son porque sí. No hay paños calientes: los avances hechos desde que nuestros antepasados golpeaban el suelo con un hueso mondo a veces se nos antojan de una temible parquedad. La pasión de Alex por Beethoven viene a demostrar el fracaso de la civilización y la cultura: ni la música amansa a las fieras ni el arte nos salva de la barbarie; la belleza existe únicamente para ser mancillada. P. R. Deltoid, el asistente social que visita a Álex al principio de la novela para asegurarse de que el jovencito no ha vuelto a las andadas, le pregunta: *"¿Qué les pasa a ustedes? Estudiamos el problema, y venimos estudiándolo durante casi un siglo, y no hemos avanzado nada. Tienes un buen hogar, padres buenos y cariñosos, y un cerebro no del todo malo. ¿Qué demonio te carcome?"*. Las pa-







labras de P. R. Deltoid no son completamente honestas, pero no importa. La cuestión está expuesta con meridiana claridad: hay actitudes violentas sin justificación aparente, que parecen responder al único deseo de instaurar el caos, como si este impulso no fuera una declaración de intenciones a tener en cuenta. A la hora de poner en orden la casa uno se pregunta si no habremos planteado mal la tarea. Quizás para construir sociedades más seguras y justas convenga empezar a hacer limpieza por los pisos altos, donde se ubican los dormitorios de los señores, y no por los pisos bajos, donde los cuartos de la servidumbre.

EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ

La naranja mecánica atrajo de inmediato a la industria. A alguien se le ocurrió la feliz idea de convertirla en un vehículo para lucimiento de los Rolling Stones y, la verdad sea dicha, no es difícil imaginarse a Mick Jagger y sus *drugos* en las vestes de Alex y los suyos. El propio Burgess se habría encargado del guión, pero la cosa no cuajó por culpa de sus Satánicas Majestades, quienes, al contrario de los Beatles, nunca prestaron suficiente atención al filón cinematográfico. Cuando Stanley Kubrick se decidió a adaptarla llevaba un tiempo dándole vueltas a un proyecto muy diferente, un *biopic* sobre Napoleón que jamás saldría adelante. (Anthony Burgess escribiría una novela sobre el Gran Corso, **Napoleon Simphony**, con la esperanza de que el cineasta la adaptara, pero tampoco pudo ser). En su biografía de Stanley Kubrick, John Baxter recoge unas declaraciones suyas de entonces en las que sopesaba las posibilidades estéticas de las grandes batallas del pasado; esto es, de una violencia ritualizada y a gran escala: *"Ya sabe, hay una extraña disparidad entre la pura belleza visual y organizativa de las batallas históricas que sean lo bastante lejanas en el tiempo, y sus consecuencias humanas. Es un poco como contemplar dos águilas reales remontándose por el aire desde la distancia; pueden estar haciendo pedazos a una paloma pero si estás lo bastante lejos la escena es hermosa"*. La reflexión ética y estética siempre estuvo presente en sus acercamientos al tema.

La película fue rodada en escenarios naturales apenas maquillados con un vestuario o un mobiliario futurista

En vista de que el *film* sobre Napoleón se demoraba, el cineasta recuperó aquella antigua lectura y se puso a buscar financiación. En un primer momento sondeó a Francis Ford Coppola; sorprendentemente, no hubo entendimiento entre ambos y el proyecto acabó en manos de Warner Bros. ¿Por qué se decantó Kubrick por esta novela? Como dice John Baxter, los tiempos eran propicios para un cóctel de juventud ensimismada, drogas a mogollón, sexo sin tapujos y violencia exacerbada; en definitiva, los ingredientes (que no lecciones) del *film*. La película se adscribe a una corriente de cine contestatario impregnado de valores contraculturales en la que destaca ***If…*** (1968) de Lindsay Anderson, un claro precedente de ***La naranja mecánica*** de Kubrick, interpretado asimismo por Malcolm McDowell. El griterío de Mayo del 68 aún resonaba en las urbes europeas y, en ámbito cinematográfico, el sexo y la violencia, tabúes antaño, habían encontrado una serie de cultores que los convirtieron en la columna vertebral de sus realizaciones. Sam Peckinpah acababa de conseguir un merecidísimo triunfo con ***Grupo salvaje*** (*The Wild Bunch*, 1969), un título famoso por la orgía final de balas, sangre y ralentíes, y antes que él Arthur Penn había puesto fin a la carrera criminal de Bonnie & Clyde con un baño de plomo que sacudía los hermosos cuerpos de sus protagonistas en espasmos orgásmicos.



La actitud de Kubrick no sería pasional ni romántica como en Peckinpah o en Penn, sino analítica, fría, distante, brechtiana. La película fue rodada en escenarios naturales apenas maquillados con un vestuario o un mobiliario futurista; como si Kubrick quisiera decirnos: *"El futuro ya está aquí"*. Tampoco esta vez contaba con un guión definitivo; la idea era dejar paso franco a la improvisación o al hallazgo de última hora: el uso del tema principal de *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the Rain*, 1952) en la secuencia de la violación surgió casualmente durante los ensayos. ***La naranja mecánica*** destaca por una puesta en escena juguetona, irreverente y provocativa en consonancia con el original literario. El fuerte contraste entre la alegría de su escritura fílmica y la gravedad de los temas tratados están en el origen de las interpretaciones diametralmente opuestas que ha suscitado. ¿Participaba Kubrick de esa bonita ultraviolencia que nos mataba de risa que comenta Alex? Personalmente pienso que no. Aunque el equilibrio sea precario, creo que Kubrick encontró la distancia justa para representar la violencia sin regocijarse en ella.









Fiel en líneas generales a la trama ideada por Anthony Burgess, la película introdujo una serie de cambios de diversa índole y alcance. Kubrick prescindió del último capítulo de la edición inglesa, el polémico capítulo veintiuno en el cual se habla de la reinserción de Alex en la sociedad; también descartó el *nadsat*, si bien salvó diversos términos en los diálogos; mantuvo la narración subjetiva y el aire zumbón que Alex daba a sus pendencias, pero recurrió a su proverbial distanciamiento para contrarrestar el carácter explícito de la imagen cinematográfica. Esto crea alguna incongruencia. En la escena en que Alex y sus *drugos* dan una paliza al borracho, el cineasta no permite al público tomar parte de la algarabía y filma buena parte de la agresión desde lejos, una distancia *inadmisible* si tenemos en cuenta que la mirada dominante es la de Alex. De haber respetado el punto de vista del protagonista, la cámara tendría que haberse acercado al grupo, jalear los golpes y propinar alguno por su cuenta. Lo mismo ocurre en la escena de la violación de Mrs. Alexander (Adrienne Corri): la cámara se coloca a ras de suelo, desde la perspectiva del hombre caído que ve cómo ultrajan a su esposa, y no desde la perspectiva de los atacantes, que son quienes llevan la voz cantante, nunca mejor dicho, de la función.

El cineasta recurrió asimismo a otras varias formas de extrañamiento: la caricatura, la farsa, el humor de trazo grueso y grosero, el artificio, la hipérbole, etc. Kubrick retrata a sus personajes como máscaras grotescas, casi deficientes mentales, desmontando el proceso de identificación característico de la narrativa clásica; se debe estar mal de la cabeza para querer parecerse a Alex cuando se lía a patadas con un mendigo o cuando entona una versión chusca de *Cantando bajo la lluvia* en la secuencia de la violación, y menos aún parecerse a él después, cuando es inmolado a la Técnica Ludovico. Las acusaciones de incitación a la violencia no han lugar. Tanto a Burgess como a Kubrick les interesaba, porque les inquietaba, la dimensión política de ciertos ejercicios de la violencia; la novela y la película condenan la maquinaria represiva de un Estado más preocupado por el mantenimiento de una idea sacralizada del Orden y menos por la salvaguarda de sus ciudadanos: los impulsores del tratamiento de choque Ludovico tienen las ideas claras: *"No nos interesan los motivos, la ética superior. Sólo queremos eliminar el delito"*, dicen. Esto es lo que pone el pelo de punta al cineasta y al novelista.

Kubrick prescindió del último capítulo de la edición inglesa, el polémico capítulo veintiuno

No obstante, si éste fuera realmente el mensaje del *film*, buena parte del público no lo comprendió y los protagonistas se convirtieron en prototipos para pandilleros de diversa ralea en la década de los 70. ***La naranja mecánica*** no se vio como una denuncia de un orden de cosas, sino como el desencadenante de diversas agresiones callejeras que coincidieron con su estreno; incluso acusaron al *film* de haber inspirado el asesinato de un vendedor de leña en Inglaterra, corría mayo de 1973, porque un cine de la zona lo había proyectado más o menos en el mismo período. Kubrick y la Warner, en un gesto encomiable, decidieron retirar la película de la circulación una vez terminada su carrera comercial; habían bastado un par de años para amortizar la inversión y se negaron a especular con la venta de los derechos para televisión. Eran otros tiempos, desde luego. No creo que hoy a ningún directivo se le pasara por la cabeza nada semejante ni, en caso de habérsele ocurrido, dudo que ninguna junta de accionistas aprobara la propuesta. Pongo la mano en el fuego.



La película metió el dedo en la llaga, pero no cerró el debate. La reflexión nos sitúa en un equilibrio precario. No tiene sentido negar la violencia, pues su ocultación posiblemente sea otra forma de ésta; tampoco puede aplaudirse sin más. Hay que guardarse de esas apologías que apelan a los bajos instintos y la proponen como solución rápida a problemas graves; pienso en aquella salvajada contemporánea del *film* de Kubrick, de tanto predicamento en su día, ***El justiciero de la ciudad*** (*Death Wish*, 1974) de Michael Winner. También deben cogerse con pinzas esos festivales granguiñolescos que no valoran ni las causas ni las consecuencias de la acción violenta; pienso en ciertas películas de Dario Argento o Quentin Tarantino. O sea, y de entrada, ni el terrorismo de quienes retratan el mundo como una trinchera y ven al otro como un potencial enemigo, ni la irrisión de quienes consideran la vida un videojuego y contemplan a sus iguales como muñequitos en una pantalla; esa bonita ultraviolencia que a algunos mata de la risa a otros los mata de verdad. SFW





ENTREVISTA CON MARCUS NISPEL, DIRECTOR DEL REMAKE DE THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE Y CONAN EL BÁRBARO



por **Lorenzo Ricciardi** | traducción **Luis M. Rosales**

Un *film* que se pudo ver en la pasada edición del Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna 2015, y que sigue el espíritu de ***Cabin in the Woods***, ***Drag Me to Hell***, o ***Wrong Turn***. Un grupo de incautos adolescentes, después de una larga noche de fiesta alimentada con drogas en un asilo abandonado conocido como Exeter, deciden jugar con lo oculto, lo que lleva a uno de ellos a ser poseído. Cuando tratan de llevar a cabo un exorcismo ellos mismos, en un ultimo esfuerzo para ayudar a su amigo, lo que comenzó como un misterio paranormal se convertirá en una pesadilla sangrienta.

El director nacido en Alemania, Marcus Nispel, tras su ***Conan the Barbarian***, hace ya casi cinco años, decidió volver al género de terror, con un subgénero reaparecido recientemente: las posesiones demoníacas. Pero decidió que no haría otro remake o una película found-footage, sino más bien un *film* con un guión original sobre un exorcismo: *"La experiencia que tuve durante la realización de Conan y lo que le siguió me impulsó a darle la espalda a Hollywood. Realmente quedé hastiado. Tras un largo paréntesis, Steven Schneider me llamó a raíz del increíble éxito de* ***Paranormal Activity*** *e* ***Insidious****. Nos sentamos y me explicó que a pesar de que he sido director en algunas de las grandes franquicias de Hollywood, nunca había tenido la oportunidad adecuada para hacer lo que un director debe hacer en su primera película. Es decir, hacer algo original y auténtico. Y si yo era capaz de hacer una película con un millón de dólares, podría hacer lo que quisiera y él me ayudaría a conseguirlo. Decidimos lo que sería este proyecto, no sería un remake y no sería un found-footage. Y entonces nos dimos la mano. Verás, las posesiones parece que siempre les ocurre a familias distinguidas y extraordinarias, pero nunca a los jóvenes, el sector que suele ver estas películas"* comenta Nispel. *"****Exeter*** *fue una de las mejores experiencias que he tenido. Estaba rodando mi película y tenía un increíble equipo en Rhode Island. Fueron muy apasionados. Tenía un magnífico reparto, ahora son casi como de la familia para mí. No cambiaría esa experiencia por nada del mundo. La postproducción resultó ser difícil porque a pesar de que terminamos sobre lo previsto hubo algunos problemas con la financiación. Después de mucho tiempo de espera, yo mismo me aseguré de terminarla con un poco de ayuda de mis amigos".*

El estilo de Nispel, y sus brillantes ideas la convierten en una película original



El argumento es bastante ordinario y común a todas estas películas, pero el estilo de Nispel, y sus brillantes ideas la convierten en una película original. Esta era la primera vez en la que Nispel lidiaba con el tema de los exorcismos. Es algo a lo que no se habría atrevido a acercarse en el pasado, después de una obra maestra como ***The Exorcist***, de la misma forma que nunca haría una película sobre Vietnam después de ***Apocalypse Now***: *"Por alguna razón hay películas que funcionan tan bien que no te atreves a hacer algo así. Esa es la razón por la que nunca antes lo había intentado. Lo que hace* ***Exeter*** *muy diferente es en esencia que posee tres estilos en una sola película. Y eso sucedió durante el diseño. En el primer acto puedes ver algo que se parece a la típica película de fiestas universitarias. Luego, en la segunda parte te encuentras con una película paranormal. Y en el tercer acto desciendes a una película slasher. Esto es muy poco habitual, en mis slashers las cabezas comenzaban a rodar en los primeros cinco o diez*







minutos. En cambio, disfruté mucho la química de mi reparto que quería aprovecharla un poco más" comenta el director, y continua hablando del elenco, compuesto por actores jóvenes y emergentes, a excepción de los veteranos Stephen Lang y Kevin Chapman. *"Si hubiésemos puesto a una estrella en esta película, inmediatamente sabrías quien va a vivir. Creo que hay una gran cantidad de actores que tienen un cierto bagaje. Son conocidos por interpretar a un determinado tipo de personaje que no ayuda si buscas sorprender al público. Creo que estas películas están diseñadas para rodarse con un reparto fresco. Este es el caso, en particular, de* ***Exeter****"*.

Un exorcismo amateur no está exento de ironía y risas, pero no nos engañemos… a medida que la historia avanza, la gente resulta gravemente herida. Es el resultado de una invocación a los espíritus inquietos de los niños fallecidos que habían sido terriblemente maltratados y abandonados en el hospital. Pero, ¿quién los llamó y por qué? Un exorcismo no será suficiente para resolver las dudas de nuestros protagonistas. En su lugar, tendrán que llegar a la raíz de este misterio. *"Steven Schneider, me preguntó: 'Si pudieras hacer cualquier cosa, ¿qué querrías hacer?' Pensé, bueno, The Exorcist es para mi la consumación de las películas de terror. Nunca intentaría hacer algo así, pero, mientras tanto muchos lo han intentado. Me fijé en que los exorcismos siempre había tenido lugar en familias muy selectas, familias de senadores y estrellas de cine. Yo quería ver lo que sucedería con un reparto compuesto principalmente de adolescentes, que son quienes ven este tipo de películas. Cuando el hermano pequeño del personaje principal, quien no debería haber estado ahí en primer lugar, es poseído, ellos saben exactamente lo que deben hacer. Leen una copia de* ***The Exorcist*** *y van haciéndole todo lo que se le hizo a Linda Blair. Esta película es muy consciente de las otras. No es una película paródica. Son personajes reales que son simplemente aficionados. Y juntos tratan de llevar a cabo su propio exorcismo – un haz tu propio exorcismo"* explica Nispel.

No fue sencillo rodar y configurar esta película con un presupuesto tan bajo

En el *film* se combinan de forma inusual varios géneros del terror como lo paranormal, el misterio, el slasher y la comedia. Un homenaje a las primeras películas de Sam Raimi con las que Marcus Nispel creció. Hay diálogos grotescos, humor negro y secuencias divertidas: *"Sin duda hoy en día se hacen una gran cantidad de películas de terror, creo que el mundo en que vivimos es un lugar tan oscuro que tenemos que permitirnos reír en la cara de las calamidades. Creo que esta película destaca por ser un emocionante y divertido viaje. Parece que siempre, en todas las películas de exorcismos, hay expertos. Personajes que saben exactamente lo que están haciendo. Me di cuenta de que nunca hay ese tipo de garantía. Le vendí a Steven Schneider una historia sobre un grupo de amateurs, que obtiene una dinámica completamente diferente"* comenta el director. *"Lo más difícil de todo fue equilibrar los sustos y las risas. Que fuese divertida era muy importante para mi. Hay demasiado miedo en el mundo en este momento y quiero que la gente pueda reírse. Pero también quiero que el tema se sienta e interprete de forma realista. Fue muy importante para mí. De alguna forma, cada risa disipa la tensión, pero estaba dispuesto a arriesgarme"*.



A pesar de algunas secuencias divertidas con una atmósfera grotesca, también hay muchas escenas aterradoras y algunos sorprendentes efectos gore: *"No hay secretos para asustar al público. Hay un puñado de técnicas que vienen en diferentes disfraces. Una atmósfera densa, la construcción de la tensión, la sorpresa, creo que el aspecto más importante no es un efecto especial o un efecto gore. Es que el público pueda identificarse con los personajes. Y por esta razón, decidí volver a cuando era parte de ese público, a cuando disfruté este tipo de películas en mis días de boy scout, sentado alrededor de una hoguera y contándonos historias de miedo, miedo sobre que tipo de películas de terror habíamos visto"*.

No fue sencillo rodar y configurar esta película con un presupuesto tan bajo, la agenda apretada y pocos medios. Si tienes grandes ideas, pero poco dinero también es difícil para un director con talento. *"Tienes que rodar cinco o seis veces diez páginas de guión por día. Sólo tienes unos veinte días para rodar este tipo de películas. Al final todo llega a un punto muerto. Y aunque cada gran escena es detallada y coreografiada, puede consumir uno o dos días. Rodamos la mayor parte de la escena del exorcismo en un día y me pareció que era bastante impresionante"* explica Nispel. *"Hubo un tiempo en que los estudios fueron los reyes, luego le llegó el turno a los directores. Y ahora acabamos de salir de un periodo en el que las corporaciones han sido los*







amos. Ahora lo son las plataformas como Netflix, Apple TV y Direct TV. El juego ha cambiado totalmente. Y con eso, cada vez se gasta menos dinero en la comercialización de estas películas, es completamente diferente a como se solían comercializar. Hoy en día hay una gran dependencia de las redes sociales para hacer ruido. Y, obviamente, esto es más fácil si la película viene de una cultura propia, como las películas de Marvel que son parte de una franquicia, o quizá basadas en un best-seller o con una gran estrella. En cambio, si tu película no se corresponde con ninguna de las anteriores, tendrás que librar una dura batalla. Así que deberás conseguir un poco de visibilidad y que se hable de la película boca a boca. Para ello hicimos algo muy diferente. La gente tuvo la oportunidad de ver la película, de forma limitada, a través de Direct TV antes de que llegase a los cines. Direct TV creyó mucho en la película y en nosotros. Después, podías verla en pantalla grande, o simplemente esperar y disfrutar de ella por primera vez en la sala de cine"

El rodaje de ***Exeter*** comenzó hace casi tres años, y su post-producción duró más de dos años y medio. En su mayoría debido a su bajo presupuesto, pero el director no se desanimó. *"Me gusta creer que **Exeter** parece una película que contó con cuatro o diez millones de dólares. Tuvimos poco más de un millón. Si haces algo de la nada, se necesitan una gran cantidad de favores y no estás en posición de apresurar a la gente, sobre todo en post-producción. Acabamos de ganar un premio a los mejores efectos especiales en el Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna. Ese tipo de cosas lleva tiempo".*

Nispel hace magia con el entorno, mostrándonos un asilo adecuadamente sucio e inhóspito. Cuando buscaban la localización perfecta para la película, utilizaron Internet en busca de "las más terroríficas localizaciones en America" y la Escuela para Débiles Mentales de Exeter, Rhode Island, apareció la primera, la eligieron y cambiaron el título del *film*, de *Backmask* a ***Exeter***. *"El aspecto más paranormal de esta producción es que nuestra historia sobre el asilo ficticio encaja con la devastadora historia real de la escuela Exeter"* explica Nispel. *"En estos días la gente quiere saber exactamente lo que van a ver. No hay mucho espacio para la ambigüedad en la forma en que las películas se comercializan actualmente. Personalmente, yo no sabía lo que significaba **Apocalypse Now** pero no me disuadió de ir al cine y echarle un vistazo. Gran parte de la generación más joven no sabe lo que significa enmascarar. Sólo había un macguffin en la película y cuando tuvimos que terminar el primer acto fue fácil deshacernos de el. Cortamos dos escenas y volvimos atrás a tiempo. Lo que es interesante es que muchas de estas películas están siendo tema de conversación, incluso juzgadas, antes de que la película se haya hecho. Así que nunca fue lanzada como Backmask. El cambio de título se hizo medio año antes de que la película fuese estrenada".*

El rodaje de "Exeter" comenzó hace casi tres años, y su post-producción duró más de dos años y medio



Exeter termina, después de los créditos, con un final abierto pero Nispel no se muestra interesado en realizar una secuela, al menos por el momento. En cambio, su próximo proyecto será una película sobre la historia de Charles Manson, una historia que le ha fascinado desde hace mucho tiempo, pero no por las razones obvias. *"Casi me detesto por hablar de ello en una entrevista sobre películas slasher. La historia de Manson no podría estar más alejada de eso. Fue un acontecimiento que cambió una década. Mi acercamiento a ella tiene poco, sino nada, que ver con sus violentas acciones. Trata sobre como una pequeña familia pacífica fue escalando hasta desembocar en lo que ya conocemos. Mi fascinación no es el hecho de que eran outsiders que parecían ermitaños en algún lugar del cañón de Topanga, pero a pesar del hecho de que eran extremistas también fueron muy empáticos. Manson estuvo extremadamente conectado con la industria del entretenimiento. Desarrolló un guión para Steve McQueen y grabó caras B en los discos de los Beatles. Luego perdió toda su forma cuando hizo una prueba con Terry Melcher, el hijo de Doris Day, para formar parte de los Monkeys. Las típicas fiestas de Hollywood, donde puedes ver a grandes estrellas como Warren Beatty o Candice Bergen, no se consideraban fiestas importantes si el clan Manson no estaba allí. La gente no sabe eso. Y la historia de repente toma un irónico giro hacia lo oscuro"* sentencia Nispel.

Exeter quizá no sea la mejor película de Nispel, quien en el pasado demostró ser muy hábil con la cámara. Gracias a su trabajo previo como director de videoclips, cuenta con un estilo interesante y preciso. Pero tampoco es un paso en falso en su carrera, aunque el público tenga muchas expectativas a causa de sus anteriores películas. ***Exeter*** es una película entretenida, donde podrás desconectar tu cerebro, dejarlo jugar y disfrutar con ella. SFW


J. BOND
007

FANTASTIC

MR. BOND

JAMES BOND: EL AVE FÉNIX DEL CINE DE ACCIÓN

por **Octavio López**

Al igual que el propio personaje, la saga ha resucitado mil veces de entre sus cenizas cuando más improbable parecía, y de la forma en que menos se esperaba. Para conseguir esta hazaña cinematográfica, ha sabido adaptarse al estilo imperante en cada segmento histórico, camuflándose en él sin dejar de lado su propia naturaleza. Por eso, también podríamos decir que es un camaleón cinéfilo, un mimetizador nato de las corrientes que fluyen en cada momento determinado, pero a la vez, capaz de influir por sí mismo en esas modas o géneros de cine. Es como si la boca de la pistola que Maurice Binder diseñó para presentar al personaje en 1962, se configurase como un vórtice capaz de succionar tonalidades del entramado de celuloide coetáneo y lo expeliese en una nueva ráfaga de matices que influirán a su vez a películas posteriores. Y por supuesto, esto incluye al cine fantástico, parte importante de la fórmula Bond, detectable a lo largo de sus más de cincuenta años de vida.

Se debe tener en cuenta asimismo que Ian Fleming creó a este personaje basándose en sus propias vivencias y las personas que conoció dentro del servicio secreto británico, durante la Segunda Guerra Mundial. Cimentó el personaje con los rasgos más sólidos y solemnes que le quedaron grabados en aquella experiencia, y fijándose en un reconocido ornitólogo, le otorgó el tan famoso nombre porque le parecía aburrido y común. En contraste, todo lo que envuelve al resto de este individuo se exageraría. Elementos como las localizaciones se estilizarían, mientras que los antagonistas, villanos megalómanos en muchos casos, agigantarían sus rasgos y motivaciones, para finalmente "fantasear" con un mundo externo a Bond repleto de parajes de ensueño y enemigos extremadamente peligrosos por su ego desmedido. Este choque entre el bien, encarnado por el agente 007, y el mal, encarnado por el maligno de turno, provocará situaciones de gran carga bohemia, además de un duelo que remite tanto al mito del caballero andante, tan arraigado en la cultura anglosajona, como al propio relato de fantasía clásico.

Ian Fleming creó a este personaje basándose en sus propias vivencias y las personas que conoció

Estos componentes literarios se aumentaron en sus adaptaciones cinematográficas. Tanto que en ocasiones, las películas de 007 sólo empleaban algunos momentos o nombres puntuales de las novelas en cuyo principio se basaban. Todo con el objetivo de magnificar la oda por la aventura. Por este motivo, la fórmula Bond de celuloide seguía aún más si cabe el esquema que mencionábamos anteriormente. Por un lado existe el sentimiento de defensión de la patria, algo tan ligado a 007 como algún título de sus aventuras. Bond, siempre encomendado por esa figura patriarcal (o matriarcal en alguna etapa) debe dejar bien alto el pabellón inglés ante cualquier amenaza. Muchas de sus misiones además, son en realidad hazañas en las que ha de obtener o recuperar un objeto de gran valor, no "mágico" pero de enorme poder tecnológico (la magia contemporánea), y esta misión le permite salvar a la damisela en apuros (algunas chicas Bond encajan a la perfección en este patrón), vengar la muerte de un compañero y enfrentarse al villano poderoso en su tramo final. Para facilitar este periplo, Bond tiene su propio hechicero tecnológico, el gran "Q" que le dotará de ingenios que le permitirán solventar muchos de los acertijos y caminos sin salida que 007 encontrará en su laberíntico periplo. De igual forma, el segmento final de sus aventuras suele incluir la devastación por parte del héroe de la morada del perverso hechicero, o trasladado al argot Bond, el emplazamiento inolvidable donde el villano correspondiente ha asentado su base, ya sea el interior de un volcán, un lujoso hotel ubicado en mitad del desierto, o una estación espacial. Previo enfrentamiento final, el agente británico deberá enfrentarse al "dragón", podría decirse que la barrera que el villano posee para tratar de frenar el avance del héroe. En los cánones de 007, esta figura se podría traducir como los sirvientes del antagonista, aquellos enemigos que por sus características son tan mortíferos y temibles como una bestia alada de la mitología. En algunas ocasiones, Bond recibe un poco de ayuda en la batalla final, gracias a sus jinetes al rescate pertinentes, que basculan entre marines, ninjas o directamente, caballeros de procedencia afgana. Y por lo general, Bond regresa de su aventura exhausto pero siempre dispuesto a hacer honor al pasaje del reposo del guerrero.



El mundo cinematográfico de James Bond dio comienzo en 1962, con ***Agente 007 contra el Dr. No*** (*Dr.No*), y tras ese disparo hacia el espectador que haría historia, se presentaban unos chillones y ovalados títulos de crédito acompañados del no menos mítico tema musical, que posteriormente daría paso a figuras danzantes a ritmos

Gracias a ***Archivo007****, la web de referencia sobre James Bond en español, el artículo ha sido revisado y clasificado sólo para los ojos de los lectores de Scifiworld.*


Donald Pleasence como Ernst Stavro Blofeld.


Curd Jürgens como Karl Stromberg.


Joseph Wiseman como el Dr. Julius No.

más jamaicanos. Aún lejos de la importancia y trascendencia que adquirirían tiempo después, los títulos de crédito ya aquí muestran componentes relacionados con el argumento del *film*, y aunque aquí es de forma muy arcaica, el espectador primero se contagia del aire masculino del personaje para inmediatamente impregnarse de un aroma isleño y festivo. De hecho, y como se implementaría exponencialmente en consecutivas aventuras, este segmento inicial podría interpretarse como un resumen onírico de la aventura en cuestión, el sueño de Bond tras el lance que va a comenzar, como sostiene el bondófilo Enrique Muniesa. Así, en entregas posteriores asistiremos a verdaderas proezas visuales, sinopsis alucinógenas como señalábamos, como la mujer dorada de ***James Bond contra Goldfinger*** (*Goldfinger, 1964*), los volcanes en erupción de ***Sólo se vive dos veces*** (*You Only Live Twice, 1965*), o las complejidades multirefenciales que Daniel Kleinman diseñó para ***Goldeneye*** (*ídem, 1995*), ***Casino Royale*** (*ídem, 2006*) o ***Skyfall*** (*ídem, 2012*), por citar unos pocos ejemplos del vasto mundo de los títulos principales de 007.

Señalábamos anteriormente la figura del dragón como antesala al villano principal, y precisamente es en esta primera aventura de 007 donde el agente se las tendrá que ver con una bestia escupe-fuego que tiene atemorizados a los posibles visitantes de Crab Key, la isla donde se oculta el negativo doctor. Por descontado, y como termina desmontando 007, la leyenda del dragón no es más que un vehículo serigrafiado con mandíbulas y dotado de un lanzallamas, pero durante unos instantes el espectador, como Quarrel y Honey Rider, ha temido que efectivamente un engendro draconiano vagase por la zona. Por su parte, el verdadero enemigo que da título al *film*, el doctor Julius No, también guarda fantástico interés. En la película, el personaje es mostrado como una curiosa mezcla de padre alemán y madre china pero más significativamente, con unas falsas manos mecánicas injertadas a causa de un accidente radiactivo. Es

Las películas de Bond siempre han querido ir "un paso por delante del futuro"

este un aspecto, el de la deformidad, que prácticamente todos los enemigos de 007 compartirán, y que los alejan de la normalidad para acariciar la monstruosidad, con intermitencias al personaje precedente de Fu Manchú creado por Sax Rohmer. Este personaje poseía una membrana nictitante, como un tercer párpado, propia de los pájaros. Si hacemos recuento, un gran número de malignos comparten este tipo de rasgos que los alejan de lo corriente, como la primera aparición cicatrizante de Ernst Stavro Blofeld en ***Solo se vive dos veces***, el palmípedo Stromberg de ***La espía que me amó*** (*The Spy Who Loved Me, 1977*), o el más reciente desfigurado Raoul Silva en ***Skyfall***, todos ellos elevando el rango de aventura excepcional. Además, esa primera película de 007 y su villano, sirve para introducir el nombre de la maquiavélica organización Spectra, para la que sirve el tiránico doctor, y donde su base subterránea adquirirá la importancia de un personaje más, a causa de su singular arquitectura. El diseñador de la misma fue el artista Ken Adam, que sirviéndose de configuraciones con perspectiva forzada y otros instrumentos visuales logró convertir en algo habitual de la franquicia estos escenarios de ensueño, estilizados y exagerados, en su mayoría madrigueras de los integrantes de la aviesa Spectra.



La organización criminal adquirirá una mayor importancia en la siguiente aventura, ***Desde Rusia con amor*** (*From Russia With Love, 1963*), donde también veremos al mago de los ingenios, el inefable Q, dotando por primera vez de un artilugio al agente secreto que impedirá que sus enemigos le vean sangrar. Y es este otro elemento que, en lugar de mirar hacia atrás en la literatura en busca de esquemas concomitantes, permite a 007 avanzar hacia el porvenir. Para especificar, se ha de señalar que las películas de Bond siempre han querido ir "un paso por delante del futuro", y con Q y sus ingenios esto se produjo rápidamente. Así, con la tercera entrega estrenada en 1964, ***James Bond Contra Goldfinger***, esta pasión por la tecnología más alocada y fantástica alcanzó tal popularidad que se convirtió en un (otro más) signo identificativo de la franquicia. En esta ocasión, Q le instruye sin bromas a 007 sobre su nuevo vehículo, un Aston Martin DB5 repleto de atajos técnicos y trampas eléctricas, pero además, el embustero Goldfinger no anda a la zaga, y pondrá a prueba los chistes de 007 cuando le amenace con emplear un gigantesco láser contra las partes nobles del agente. Instrumentos como estos, como el citado coche que se volvió antológico, o el rayo láser, que ostenta el honor de ser el primero en ser mostrado en una película, quedaron atados a Bond, y cuando esta aventura hizo que se disparase la fiebre por el personaje por todo el mundo, este cariz ultra-tecnológico


En "James Bond Contra Goldfinger" Bond estuvo a punto de perder sus partes nobles por un letal rayo láser.


El Aston Martin DB5 de Bond venía "algo tuneado".


Q, Bond, y la Pequeña Nellie.

que acaricia la ciencia ficción se trasladó a las siguientes películas del personaje.

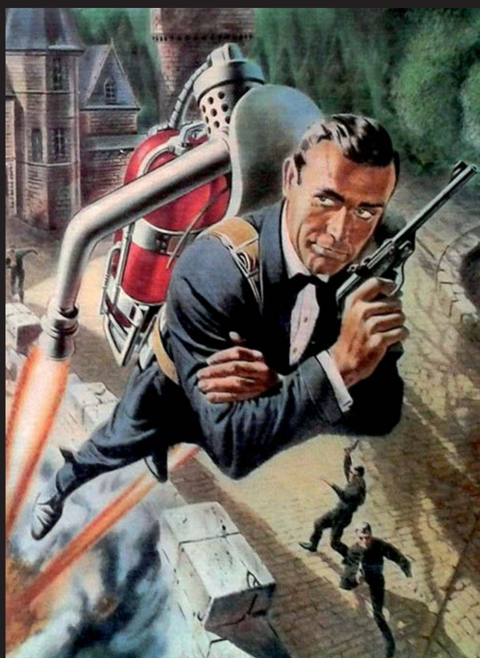
Siguiendo esa estela un año después llegaba ***Operación Trueno*** (*Thunderball, 1965*), con el personaje de James Bond ya convertido en icono heroico, capaz de correr, volar y nadar, como recogen los pósters de la época, haciendo uso de los más increíbles artilugios, como la mítica mochila propulsada, o un equipo de buceo diseñado por Q. En esta ocasión, incluso los villanos tratan de equipararse a Bond, y mientras Fiona Volpe posee una motocicleta con misiles, el también desfigurado (tuerto realmente) y con un espectro a su espalda Emilio Largo es el dueño del Disco Volante, un navío ultra veloz capaz de dividirse para acelerar su huida. Que fue, de nuevo, obra de Ken Adam.

La franquicia Bond había dinamitado la taquilla en sus primeros años de vida, y pronto surgieron mil y una imitaciones. Muchas de ellas se materializaron en una vertiente propia, denominada "Eurospy", que como su nombre indica, se realizaron en territorio europeo. Gran parte de estas producciones mimetizaron rasgos de la saga que canibalizaron, entre ellos, la pasión por los gadgets, como por ejemplo los presentes en ***Dick Smart 2.007*** (*ídem, 1967*), las combinaciones peculiares entre ciencia ficción y temor atómico de ***Estación 3: Ultra Secreto*** (*The Satan Bug, 1965*) o la totalmente fantástica y distópica ***Lemmy contra Alphaville*** (*Alphaville, 1965*), por citar unos pocos entre el medio centenar que se realizaron tras el fenómeno Bond. Otras apuestas similares que aprovecharon la estela del agente británico ampliaban las dotes sobrehumanas de los protagonistas, como el díptico paródico dedicado al resucitador Flint (***Flint: agente secreto***, *Our Man Flint, 1966*) y (***"F" de Flint, In Like Flint***, *1967*). Sin embargo, en abril de 1967 llegaba la parodia "oficial" de 007, titulada ***Casino Royale*** (*ídem*), y en lo referente al tono fantástico, al igual que su trama, todo se disparaba y se disparataba. En ella, podíamos encontrar desde la aparición de ovni's que aterrizan en la

El rayo láser de "Goldfinger" ostenta el honor de ser el primero en ser mostrado en una película

capital británica y androides con fallos de rebobinado, pasando por virus capaces de dar muerte a aquéllos que fuesen más apuestos que el rostro de Woody Allen, hasta incluso presenciar brevemente la llegada de Bond al cielo (¡!).

Curiosamente, la entrega oficial de la franquicia, ***Sólo se vive dos veces***, estrenada dos meses después, no se quedaba muy atrás. El guion, escrito por el famoso autor británico Roald Dahl, responsable de los cuentos **Charlie y la fábrica de chocolate**, **El Súperzorro** o **Las Brujas**, añadía ingredientes más espaciales que los habituales, fomentado todo ello por el creciente interés en la carrera espacial de la época. En esta entrega, después de pasar por una sesión de conversión forzada a lo nipón, Bond accede al interior de la

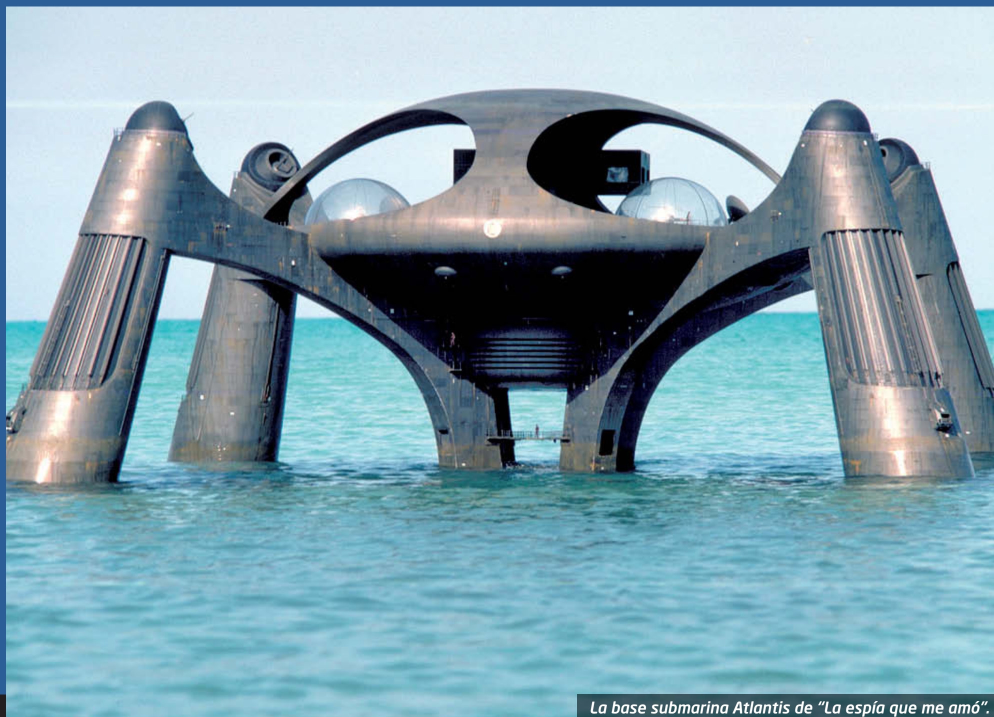


base de su enemigo por antonomasia, Ernst Stavro Blofeld, que se encuentra en el interior de un volcán. En ese habitáculo Ken Adam volvía a deleitar al espectador con un escenario impresionante, y el centro de operaciones del maligno (interpretado por Donald Pleasence, y con una cicatriz que atraviesa su cara que será homenajeado (y parodiado) en la trilogía de Austin Powers) volvía a cobrar una importancia operística. La citada base subvolcánica era el broche final de una trama que se aventuraba al espacio, mostrando secuestros de naves en órbita, y donde Bond está punto de embarcar. La tecnología, de igual modo, continuaba su evolución, y 007 podía pilotar en esta ocasión la Pequeña Nellie, un autogiro deslumbrante en su época ataviado con un arsenal de lo más fogoso. También el ambiente musical compuesto por John Barry miraba hacia los cielos, ocupándose de crear esa sensación simultánea entre la belleza y el terror del espacio, escrito por el músico de la misma forma con la que enfocó la composición de las secuencias submarinas de ***Operación Trueno***.

El ambiente fantástico, como Connery, desaparecía en la siguiente ***007: Al servicio secreto de su Majestad*** (*On Her Majesty's Secret Service, 1969*), para mostrar a un Bond más realista y con peligros (y compromisos) más terrenales. El único atisbo de ambientes apocalípticos lo amenaza su siempre odiado Blofeld, que planea chantajear al mundo con la dispersión de un virus Omega, capaz de sembrar la infertilidad por todo el planeta.

Sin embargo, cuando Connery regresó por penúltima vez, dos años después con ***Diamantes para la eternidad*** (*Diamonds Are Forever, 1971*), volvió el tono más liviano, aventurero y fabuloso de la narración. Ahora Blofeld ha construido un enorme satélite a base de diamantes, con el que desde el espacio puede concentrar la luz solar en un destructor rayo con el que atacar las bases militares de los distintos gobiernos del mundo. El propio villano, además, entra a formar parte de su propia cam-




La base submarina Atlantis de "La espía que me amó".


El Lotus Esprit S1 anfibio, un sueño para cualquier fan de 007.


Richard Kiel como Jaws.

paña de falsificación, elaborando clones de sí mismo para despistar a sus oponentes.

En 1973 llegaba Roger Moore, y con él, la única película "sobrenatural" de la saga, la folclórica ***Vive y deja morir*** (*Live & Let Die, 1973*). Aparte de que gran parte del argumento se centra en la importancia de los poderes de adivinación de la joven Solitaire, la trama pasa de puntillas continuamente, casi como quien salta de cocodrilo en cocodrilo, por el territorio del vudú, con frecuentes alusiones al esoterismo caribeño, mostrando desde muñecos vudú hasta sacrificios capitaneados por el Barón Samedi, siempre carcajeante con su rostro coloreado cual calavera. Durante la conclusión del *film*, se hace obvio que todo lo referente a lo irreal es una patraña de Kananga, el villano correspondiente (e inflable), pero una última aparición del Barón Samedi para despedir la película sabotea nuestras más férreas creencias. Señalaremos además que para Sam Mendes, director de los últimos Bond, su 007 favorito es precisamente esta película, y probablemente por este motivo podemos rastrear paseos sobre reptiles en ***Skyfall***, o en ***Spectre*** (*ídem, 2015*) detectar una indumentaria sacada de los momentos finales de este *film* de 1973, además de unas referencias visuales repletas de calaveras que evocan al vudú.

La siguiente aventura de Moore como Bond, ***El hombre de la pistola de oro*** (*The Man With The Golden Gun, 1974*), con la excepción del coche volador de Scaramanga (también villano deformado, aquí con un tercer pezón), estaba exenta prácticamente de componente fantástico, no así su siguiente incursión en 1977. Con la llegada de ***La espía que me amó***, el Bond de Moore se afianzó con varios elementos que exaltan el factor grandilocuente y de ciencia ficción tecnológica. Todo lo concerniente a la maquinaria naval de Stromberg, el villano del *film*, posee estructuras exageradas, como su barco Liparus, devorador de otros navíos al igual que realizaba Blofeld desde su volcán en 1967. Se lleva la palma el palacio y domicilio de Stromberg, la base submarina Atlantis, un centro de operaciones con forma de animal cuadrúpedo, que fue obra, una vez más, del orfebre arquitectónico Ken Adam. Bond no se queda atrás, y vemos el primer coche con la misma capacidad subacuática, el Lotus Esprit S1 que a ritmo de la desenfrenada versión disco del tema de James Bond compuesta por Marvin Hamslich se las tiene que ver con esa piloto de helicóptero tan voluptuosa interpretada por Caroline Munro. Si citamos a una esbirro, hemos de resaltar sobremanera uno de los secuaces más inolvidables, mandibulares e invulnerables, el gran Tiburón con sus dientes mecánicos. Nótese que ya sea con su nombre original (Jaws), o con el que posee en castellano, se referencia al *film* de

El Bond de Moore se afianzó con varios elementos que exaltan la ciencia ficción tecnológica



Spielberg que reventó la taquilla dos años antes. Aquí, el personaje interpretado por Richard Kiel aún más imbatible que el escualo de Spielberg: es casi un superhombre, y de hecho, logra abatir a un tiburón en un duelo tanto físico como onomástico. Y si hacemos mención a Spielberg, hemos de encañonar aquí que poco después de este período, mientras el director y su amigo George Lucas se encontraban haciendo castillos de arena en una playa de Hawái, recién conocedores del éxito de ***La Guerra de las Galaxias*** (*Star Wars, 1977*), ocurrió algo muy importante. Ambos se encontraban barajando nuevos proyectos, y cuando Lucas le preguntó a Spielberg por los suyos, éste contestó que siempre había querido dirigir una película de James Bond con Sean Connery. Lucas le propuso algo similar, pero con un nuevo personaje de acción, similar en tono a las andanzas de 007, con persecuciones y viajes por el mundo pero más enfocado al cine de aventuras clásico y con un barniz más arqueológico y mitológico. Este proyecto se materializó tiempo después como sabemos con ***En busca del arca perdida*** (*Raiders Of The Lost Ark, 1981*), pero Spielberg no quiso esconder nunca su amor por Bond. Entre otros guiños presentes en varias películas, el inicio de ***Indiana Jones y el templo maldito*** (Indiana Jones And The Temple Of Doom, 1984), con Harrison Ford descendiendo por las escaleras del club Obi-Wan, ataviado con esmoquin blanco y flor en la solapa, es puro 007. Y cuando llegó el momento de incluir al padre del arqueólogo en la siguiente ***Indiana Jones y la última cruzada*** (*Indiana Jones And The Last Crusade, 1989*), Spielberg no pudo pensar en nadie más que en James Bond, y por ello Sean Connery, el primer 007, es el progenitor de su incansable aventurero.

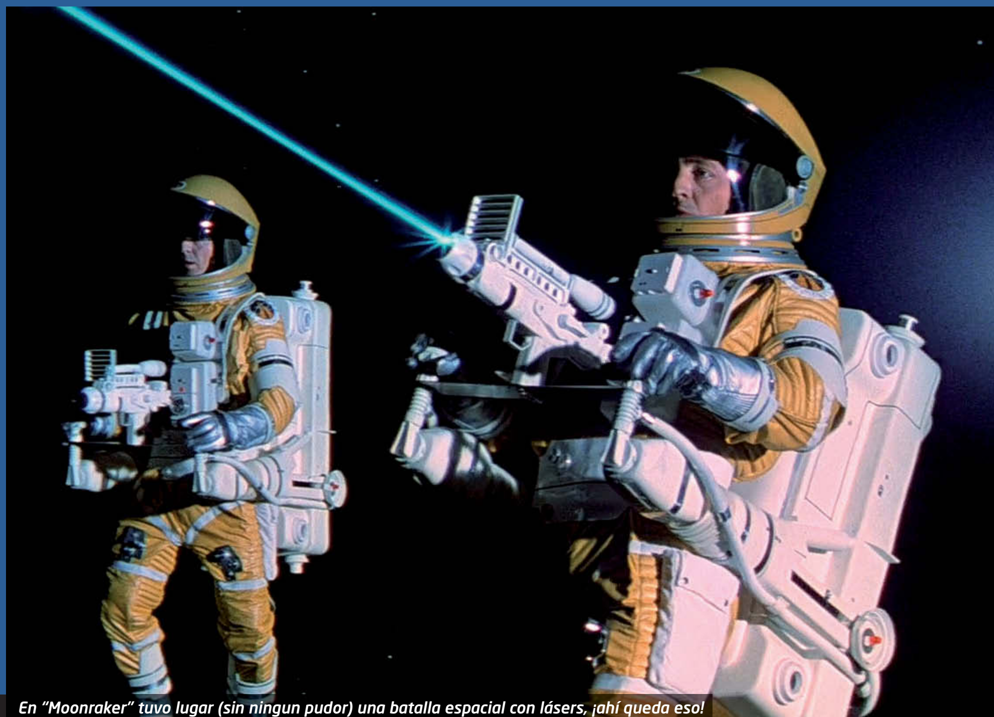
Como adelantábamos, el año del estreno de ***La espía que me amó*** tuvo lugar ese acontecimiento que cambiaría la historia de las superproducciones para siempre. George Lucas estrenaba ***La guerra de las galaxias***, y la ciencia ficción y la



"Nunca digas nunca jamás" y sus juegos de guerra.



El Aston Martin V8 Vantage con lásers es de lo más útil.



En "Moonraker" tuvo lugar (sin ningun pudor) una batalla espacial con lásers, ¡ahí queda eso!

fantasía no volverían a ser lo mismo. Ni siquiera para 007. Por eso, en su siguiente aventura dos años después, Bond viajaba al espacio en la aventura más fabulosa de su historia, en la película ***Moonraker*** (*ídem, 1979*). Ahora, para igualar las odas galácticas de Skywalker, Bond viajaba nada menos que al espacio, y allí, tendría un batalla sideral con ingravidez, paseos espaciales y lásers diluyentes incluidos. La trama, además de ser una reconstitución de ***La espía que me amó***, que tan buen resultado había dado, presenta como decimos la que probablemente sea la aventura más fantástica de toda la historia del agente secreto, con el citado clímax fuera del planeta, y con multitud de elementos que subrayan el tono sidéreo del relato. Así, encontramos desde un virus preparado para desolar la tierra y dejar paso a una nueva súper-raza de adanes y evas, hasta el regreso del celebrado Tiburón, igualmente imbatible como siempre y con un final dignificante. Hasta el *film* se permite una broma acústica a Spielberg, haciendo sonar los famosos acordes de ***Encuentros en la tercera fase*** (*Close Encounters of the Third Kind, 1977*) como la clave para acceder a los laboratorios venenosos que el villano Hugo Drax posee en Venecia. Y hablando de música, debemos una vez más señalar las portentosas composiciones de John Barry. Aquí, al igual que hizo con la otra aventura de temática espacial de ***Sólo se vive dos veces***, y habiendo evidenciado lo bien que dominaba el timbre galático con su partitura para ***Star Crash: choque de galaxias*** (*Star Crash, 1978*), aquí el maestro orquesta sonoridades deliciosas para acompañar a Bond al espacio, con precisamente el tema "Flight into Space", una maravilla apacible y encantadora donde conviven ritmos militares con la poesía del espacio. Por otro lado, hemos de hacer especial atención a Bond en sí mismo, y a su intérprete en estos momentos. Roger Moore, así como es el 007 más ligero en sus aventuras, esto se traduce también en ser el Bond más aéreo de todos, con unas proezas dignas de mención. La entrega previa comenzaba con Bond precipitándose al vacío

En "Moonraker" tendría un batalla sideral con ingravidez, paseos espaciales y lásers diluyentes incluidos

para huir de sus nevados perseguidores, abriendo un británico paracaídas en el último momento. Y en ***Moonraker***, todo eso va más allá, con un prólogo en caída libre que sigue siendo todo un alarde de coordinación de especialistas combinado con la mayor espectacularidad. Esta faceta voladora de Moore, comparable al mejor de los superhéroes, seguiría presente en sus consecutivas aventuras, ya más alejadas de los niveles fantásticos de ***Moonraker*** y más cercanas al "realismo" imperante en el cine de acción de los ochenta, y donde sólo permanece la hipertecnología de Q. Un componente que mantuvo también la entrega "no-oficial" de la saga, ***Nunca Digas Nunca Jamás*** (*Never Say Never Again, 1983*), con esa motocicleta ultrapropulsada o las cápsulas voladoras que hacen flotar a Bond y a Félix Leiter, reminiscente del jet-pack presente en ***Operación Trueno***.



Como señalábamos, el Bond de Moore conservaría esa faceta "alada", teniendo un vuelo inicial en ***Sólo para sus ojos*** (*For Your Eyes Only, 1981*) a bordo de un helicóptero que le obligaría a acceder a la cabina del piloto por medios externos, para saldar una vieja cuenta pendiente. En el final de ***Octopussy*** (*ídem, 1983*), 007 salta a la cola de un avión en una hazaña que se adelantó más de treinta años a Tom Cruise. Y en ***Panorama para matar*** (*A View To A Kill, 1985*), el agente secreto acaba en lo más alto del puente de San Francisco tras un periplo volador como lastre indeseado del zepelín de Max Zorin. Este personaje, además de gozar de una genial y esquizoide interpretación de Christopher Walken, supone otro ingrediente fantástico al ser el resultado de unas pruebas con esteroides en madres gestantes llevadas a cabo por un moderno Frankenstein, el Dr. Hans Glaub, deseoso de crear unos nuevos "super-hombres". Estos experimentos, como se explica en la trama, funcionaron con una salvedad: los engendrados son psicópatas, como descubrirá la traicionada May Day, con un parentesco estilístico que recuerda a Gozer en su forma femenina, del *film* ***Los Cazafantasmas*** (*Ghostbusters, 1984*). Y con razón, pues la actriz de color fue decisiva en el diseño del dios sumerio de la citada película.

Con la llegada de Timothy Dalton dos años después de Moore los acordes fantásticos fueron inexistentes, salvo, al igual que en la última etapa de su antecesor en el armamento y equipo puesto a disposición de 007, como el Aston Martin V8 Vantage con lásers, esquíes y retropropulsado de ***007: Alta tensión*** (*The Living Daylights, 1987*), o el más cercano a la realidad rifle sensible a la firma dactilar de ***Licencia para Matar*** (*Licence To Kill, 1989*).

En cambio, con Pierce Brosnan, en su inicio hubo un leve aumento de las dosis fabulosas que abarca desde el satélite de pulso electro-


La recuperación física de Bond al inicio de "Muere otro día" es al más puro estilo de Vader en el Episodio III de "Star Wars".


Q siempre creativo.


El Aston Martin V12 Vanquish (invisible) de "Muere otro día".

magnético que da nombre a la película ***Goldeneye***, hasta un paseo por San Petersburgo a bordo de un demoledor tanque que da un nuevo significado al elemento de caballero andante que mencionábamos al principio del artículo, con el vehículo haciendo desfilar la estatua ecuestre por la ciudad mientras el tema musical de James Bond suena a pleno fulgor. Como bien explica Natalya Simonova, la chica Bond del *film*, a 007 le ocurre algo con los vehículos, y casi como una metáfora de su montura medieval, el agente encarnado por Brosnan seguiría en años consecutivos realizando su particular procedimiento operativo estándar. Dos años después, en ***El mañana nunca muere*** (*Tomorrow Never Dies, 1997*) sería perseguido por un parking conduciendo "a control remoto" desde el asiento de atrás un BMW 750il, y en ***El mundo nunca es suficiente*** (*The World Is Not Enough, 1999*), perseguiría él a su esquiva presa por el Támesis a lomos de una futurista lancha sumergible y pseudo-terrestre. Sin embargo, y sabiendo que ya hemos citado ***Moonraker*** como la entrega más extravagante (a nivel fantástico) de Bond, la última aportación de Brosnan en ***Muere otro día*** (*Die Another Day, 2002*) podría competir con ella. En esta ocasión, 007 se ve envuelto en una trama de traiciones que lo lleva a Islandia, a un remoto paraje donde se erige un fastuoso palacio de hielo herencia del mejor Ken Adam. El edificio es propiedad de Gustav Graves, el villano del *film*, que a la vez ha modificado su genética para lograr su anonimato y posterior resurgimiento. La tecnología presente en el *film* quizás sea la más exagerada de toda la historia de 007, pues además de escenas con láseres que homenajean de forma esquizofrénica aquella primera aparición de estos rayos en ***James Bond contra Goldfinger***, encontramos ni más ni menos que "el coche invisible", un Aston Martin V12 Vanquish. El coche es puesto al servicio de 007, siendo capaz de eludir el ojo humano mediante un conglomerado de cámaras y lentes situadas por toda su carrocería. Todo ello sin mencionar el armamento del citado Graves, desde una coraza ergonómica capaz de soltar descargas eléctricas a un satélite orbital hecho de diamantes capaz de condensar la luz del sol en un potente rayo calorífico (no olvidemos que el *film* se abordó como un homenaje a la historia de 007, y homenajes como este a ***Diamantes para la eternidad***, por poner un ejemplo, son constantes). En el aspecto musical, David Arnold compuso su banda sonora más nerviosa y tecnológica de las que hizo para 007, con giros inesperados y desafiantes de los temas de acción (hay incluso rebobinados), y donde además escribió una composición coral extraordinaria, al igual que había hecho su idolatrado John Barry, para enmarcar el funcionamiento del satélite estelar Icarus que mencionábamos antes. Como último detalle de esta desenfrenada y extravagante entrega, señalaremos que Bond incluso posee, en una capacidad equiparable a Flint y casi la de un superhéroe, la habilidad de controlar su ritmo cardíaco.

La tecnología presente en "Muere otro día" quizás sea la más exagerada de toda la historia de 007



Cuando Daniel Craig entró en la saga, con ***Casino Royale*** el personaje se condujo hacía coordenadas más realistas, más cercanas al original literario, y la mayor parte del elemento fantástico ha desaparecido, con las perennes excepciones de la "monstruosidad" de los villanos, como el rostro cicatrizado de LeChiffre, y de los escenarios majestuosos, como el hotel presentado en el clímax de la siguiente ***Quantum of Solace*** (*ídem, 2008*), de nuevo homenaje confeso al arte de Ken Adam. Otro de los elementos que indicábamos al comienzo del artículo, la defensa de la patria, encuentra uno de sus puntos más álgidos en ***Skyfall***, con Bond personificando ese guardián que vela por el bienestar de los británicos, oteando el horizonte desde las alturas, como expone una de sus últimas secuencias y el mensaje dejado por M. Otro punto quizás más destacable en el ámbito que nos ocupa reside en la siniestra organización que hace de hilo conductor de toda la etapa Craig, presentada al principio como Quantum y ahora como Spectre, la antológica corporación criminal regida por Blofeld y que en el *film* al que da nombre es mostrada casi como un culto, siempre ansiosa de un nuevo orden mundial pero con una vertiente religiosa digna de los Illuminati. Pero una vez más, la genética fabulosa de Bond vuelve a aflorar en 2015, y volvemos a encontrar esa escena tan idealizada y enraizada en el mito Bond, con 007 recibiendo por parte de Q su nuevo coche, un Aston Martin DB10 repleto de sorpresas. Si algo es tan inexorable como el eslogan final de las aventuras de 007, con ese "James Bond Volverá", es que su faceta más fantástica permanecerá pulsando en el metabolismo del agente, circulando en la sangre más fría que corre sus venas. SFW



TALE of TALES

Imaginativa, asombrosa, cruda y visionaria

por **Lorenzo Ricciardi**
traducción **Juan Pablo Acuña**

T*he Tale of Tales* es la nueva película de Matteo Garrone (dos veces ganador del Grand Prix de Cannes), inspirado por el **Pentamerone** de Basile. Reyes y reinas, monstruos, magia, sangre, gore y sexo, ***The Tale of Tales*** es un clásico medieval de fantasía que incluso parece descabellado para los que disfrutaron con ***Excalibur*** *de* John Boorman y ***Los Héroes del Tiempo*** de Terry Gilliam. Después de la dura realidad de ***Gomorrah*** y de la grotesca y surreal ***Reality***, ***The Tale of Tales*** es la pieza perdida a un camino creativo versátil: un abandono puro al fascinante río de la imaginación.

Después de ganar premios alrededor del mundo y de representar las muchas sombras de lo contemporáneo con sus trabajos previos ***Gomorrah*** y ***Reality***, Matteo Garrone decidió filmar por primera vez en ingles con un gran *casting* internacional, pero sobre todo eligió valientemente lidiar con un nuevo genero: la fantasía. *"Una película de fantasía con elementos de horror"*, como el mismo director lo ha definido. Esta basado en el **Pentamerone** (Napolitano: "Lo cunto de li cunti"), el trabajo más antiguo de este tipo en Europa, una colección de cuentos de hadas de Giambattista Basile, un autor Napolitano que, entre 1634 y 1636, escribió algunos de los cuentos de hadas luego recontados (de manera mucho menos violenta y cruda) por escritores más conocidos como los Hermanos Grimm, Charles Perrault y Hans Christian Andersen: **Cenicienta**, **La Bella Durmiente** o **El Gato con Botas**. Compuesto de cincuenta cuentos de hadas, contado por diez narradores en cinco días (con una estructura similar al **Decameron** de Boccaccio), el trabajo comienza profundamente arraigado en el contexto del Barroco Napolitano y esta intrínsecamente conectado con su complejidad. Creado como un entretenimiento popular, el **Pentamerone**, sin embargo, reunió proverbios, pre-codifico elementos de los cuentos de hadas, trajo cultura popular y tradición literaria; no es sorprendente que Italo Calvino haya llamado a Basile *"un Shakespeare Napolitano deformado"*. El **Pentamerone** fue escrito completamente en lenguaje Napolitano, mucho más musical que el Italiano y fue recitado oralmente. En las palabras de Garrone el vinculo que encontró con este trabajo es profundo; el director dice que fue capturado precisamente por este mix de lo real y lo irreal, la ironía y la oscuridad, de los aspectos reales y difamatorios. Esto le incito a hacer un cambio de sentido considerando sus trabajos anteriores como ***The Embalmer***, ***First Love***, ***Gomorrah*** o ***Reality***: si por estas él tomo como referencia la realidad para transfigurarla en una fantasía, o un sueño, otra dimensión, esta vez hizo lo opuesto, ha tomado situaciones de fábulas y las ha convertido en algo más realista y creíble: *"Elegí entrar en el mundo de Basile y hacerlo mio, porque cuando las leí inmediatamente sentí que estas historias eran algo familiar. Conecte con su espíritu, su ironía y también con sus aspectos oscuros. En sus fábulas encontré ese mix de real y irreal que siempre ha caracterizado mi esfuerzo como artista. Este proyecto podría estar alejado del resto de mi trabajo hasta le fecha. Pero actualmente pienso que encaja bastante con lo que he hecho hasta ahora"*, dice el director.

El Pentamerone fue escrito completamente en lenguaje Napolitano, mucho más musical que el Italiano



El Cuento de los Cuentos está compuesto por tres capítulos, que son **La Reina**, **La Pulga** y **Las dos mujeres mayores**: una reina dispuesta a cualquier cosa para tener un hijo, incluso comer corazón de dragón; orcos, artistas de circo y brujas; y mujeres mayores que rejuvenecen. En la película las historias están entrelazadas y vinculadas por una familia de circo que aparece en los tres episodios mientras viajan en su carro de pueblo en pueblo y de castillo en castillo. Todos los personajes que vemos en la pantalla tienen un aspecto muy realista y están hechos para actuar en un mundo popular, que a la vez que rico y violento, es muy físico y sanguinario: el escenario de este cuento de hadas es consecuencia la vida cotidiana de hombres y mujeres, en la cual un día cae de imprevisto el extraordinario elemento, la magia, lo monstruoso, el milagro: *"Elegí acercarme al mundo de Giambattista Basile porque encontré en sus cuentos de hadas esa mezcla entre realidad y fantasía que siempre ha caracterizado mi investigación artística. Las historias contadas en* ***Pentamerone*** *pasan por todos los opuestos de la vida: lo ordinario y lo extraordinario, lo mágico y lo cotidiano, lo honorable y lo lascivo, lo sublime y lo soez, lo terrible y lo dulce, extractos de mitología y torrentes de sabiduría popular. Estos cuentos de hadas hablan de los sentimientos humanos llevados al extremo"* dijo el director, *"Desde que leí por primera vez los cincuenta cuentos que constituyen el libro, junto con los escritores, nos encontramos ante muchas opciones que tomar: seleccionar las historias que nos gustaban más para luego hacerlas creíbles, concretas, como si las estuviéramos viendo suceder ante nosotros en ese momento. Esa ha sido nuestra dirección: la investigación de algo fuerte, físico, común y justificable, incluso en historias donde la imaginación era más odiada. Basile tiene un gran placer por la historia, y eso debería ser una prerrogativa incluso en las películas".*

La película se grabó completamente en Italia, en paisajes misteriosos y lugares secretos, entre castillos, villas y jardines. El trabajo de las localizaciones consiste en la busca de lugares reales: edificios y paisajes que parezcan fruto de la fantasía más odiada, pero que existan realmente,







mostrando en sí mismos los signos del envejecimiento y la extrañeza de los que los diseñaron, o el trabajo impredecible de la naturaleza en esos materiales, rocas, agua y vegetación: *"Intentamos grabar lugares reales como si estuvieran recreados en el estudio, y las veces que recreamos cosas en el estudio intentamos hacerlo parecer real. Nuestra idea básica ha sido encontrar localizaciones reales que parecieran hechas en el set. Encontramos lugares que dan la sensación de que se hicieron en un estudio, pero que en realidad son verdaderos. Lo opuesto a lo que suele hacerse"* dijo Matteo Garrone. El resultado es un universo de lugares que no pertenecen del todo a nuestro mundo ni al mundo de la imaginación.

Matteo Garrone rompe decisivamente con ese horrible hábito que muestra a las películas italianas como incapaces para plantear el género de fantasía porque seria inadecuado para el sistema de producción italiano, o peor, porque estas obras serian casi un privilegio único de los americanos, y se sabe que nadie puede competir con los americanos. De hecho, El Cuento de los Cuentos no se ha visto como rival para la saga Harry Potter o las películas basadas en cuentos de los Grimm y de Perrault, pero ofrece una manera inteligente de acercarse al género fantástico, muy personal y fuertemente influenciado por la cultura y historia italiana: *"Después de* ***Gomorrah*** *se me ofrecieron un montón de películas para grabar en los Estados Unidos, pero yo siempre tenía dudas en entrar en una cultura que no era la mía. Éste es mi mundo, y ser un mundo de fantasía puede ser universal"*, dijo Matteo Garrone.

Ésta es la primera película hecha por Matteo Garrone con un elenco de estrellas internacional (Salma Hayek, Vincent Cassel, Toby Jones, John C. Reilly, Alba Rohrwacher), y esta vez tuvo que adaptarse a los estándares internacionales en vez de utilizar sus métodos y técnicas. No podía dejar al elenco actuar prácticamente sin guión (generalmente él dice a los actores lo que deben hacer y exige que en cada toma digan cosas diferentes para llegar al mismo resultado, improvisando la mayor parte). No podía dirigir él mismo la cámara para decidir qué mirar en cada momento y ni siquiera ha sido capaz de grabar una secuencia cronológica, pero ha sido de todas formas capaz de sacar lo mejor del elenco, como generalmente acostumbra a hacer con los actores que él mismo descubre. Es, en definitiva, un trabajo arriesgado que, a pesar de el *casting* internacional, no presupone un aprovechamiento en taquilla. Matteo Garrone se echó de cabeza en este proyecto un poco inocentemente, sin esperarse las grandes dificultades propias de una producción como ésta. Admitió el riesgo pero está feliz con el resultado, alcanzado con grandes esfuerzos: *"Escogimos grabarlo en inglés porque es una manera de devolver a* ***Pentamerone****, el libro que ha dado lugar a algunos de los cuentos de hadas más famosos del mundo, la mayor audiencia posible. La fantasía del cuento de hadas va más allá de cualquier confín; Basile es verdaderamente un autor universal. Y después está que el uso del inglés no permite a la audiencia localizar inmediatamente los paisajes que son el fondo de nuestra historia"*, dijo Matteo Garrone.

Aparte del elenco artístico, Garrone ha utilizado un excepcional número de nombres. Empezando por el director de fotografía, Peter Suschitzky, pasando de ***El Imperio contraataca*** a la colaboración histórica con David Cronenberg (***Naked Lunch***, ***eXistenZ***, ***Maps to the Stars***). Para la música, después de ***Reality***, el ganador del premio de la Academia por el ***Gran Hotel Budapest***, Alexander Desplat, vuelve ya al trabajo con sus partituras cristalinas para Fincher, Polanski, Ang Lee y Stephen Frears. Y por último pero no menos importante, Dimitri Capuani como diseñador de producción, antiguo director artístico para ***Gangs of New York*** y ***La invención de Hugo*** para Martin Scorsese.

En ***El Cuento de los Cuentos*** persisten los mismos macro temas fácilmente distinguibles en los extravagantes cuentos de Basile. Sensualidad y violencia se alternan y son indistinguibles en las tres historias que terminan por entrelazarse, y después continúan en una narrativa paralela, ya que se desarrollan en la misma dimensión de fantasía. Lo que es común en las tres historias son principalmente los lazos familiares más sórdidos: la madre que impide a su hijo amar fraternal y propiamente; el padre egoísta e hipócrita que condena a su hija a un horrible destino en manos de un ogro, que sirve como la contrapartida metafórica de un débil pero igualmente monstruoso padre: el eterno lazo entre dos hermanas mayores roto por el encanto efímero de la belleza y la riqueza.

El verdadero eje es el gran trabajo realizado con los efectos especiales hechos por Makinarium, un nuevo centro de producción especializado en el desarrollo de sistemas integrados de efectos especiales físicos y visuales, operando en todos los campos de ilusiones visuales. Es un proyecto liderado por los artistas y especialistas más activos e innovadores, procedentes de diferentes sectores como percepción visual, post producción digital visual, animación 2D y 3D, Animatronics, efectos mecánicos, maquillaje especial y hiperrealismo. Coordinado por el productor Angelo Poggi, la supervisión del sistema integrado SFX está liderado por el inventor y artista del concepto del proyecto Leonardo Cruciano y los supervisores de VFX Bruno Albi Marini y Nicola Sganga. Basado en la experiencia y creatividad del taller de Leonardo Cruciano, se trata de un mundo de creaciones más variadas en los campos de Efectos Prácticos y el Maquillaje Especial. La organización es enriquecida por los asociados y socios, especializados en diferentes sectores de escaner láser, tomas de vídeo digitales de mini sets y miniaturas y la creación de prototipos de proyectos de óptica y electrónica física menor patentados, convirtiéndose en una de las secciones de la European Visual Effects más interesantes dirigidas por Wonderlab. *"Los efectos especiales tienen el propósito de aportar lo máximo posible a la película en un territorio de verosimilitud y credibilidad física y emocional. Hemos intentado recrear físicamente criaturas fantásticas, como el dragón y la pulga gigant presentes en el guión, y usar CGI solo para algunos ajustes. Un tipo de trabajo que permite a los actores actuar más directamente con criaturas fantásticas e identificarse con su papel lo mejor que puedan"*, dijo Matteo Garrone.







ENTREVISTA CON LEONARDO CRUCIANO

Después de tantas experiencias con el Taller Leonardo Cruciano fuiste capaz de desarrollar y crear Makinarium, uno de los proyectos más importantes e interesantes en Europa, y no sólo para los efectos especiales. ¿Cómo nació Makinarium?

A lo mejor se debe a la evolución natural de mi laboratorio, que siempre ha trabajado con varias realidades de Efectos Especiales y de todas las partes involucradas en las películas, creando con el paso de los años relaciones creativas e investigaciones tecnológicas. Es la producción cooperativa con profesionales heterogéneos como Bruno Albi Marini, Nicola Sganga y Angelo Poggi lo que ha permitido la fundación de este sueño: Makinarium. Es la prueba de que hoy es posible la realización de efectos internacionales de alto nivel en Italia y con un precio más bajo. No es sorprendente que otras producciones de prestigio como las encargadas de remakes colosales como ***Ben Hur*** y ***Zoolander 2*** pidieran nuestra colaboración y soporte con los efectos especiales (apoyos especiales y escaner facial 3D). Los resultados que estamos consiguiendo son excelentes y competitivos incluso fuera de las fronteras italianas. Y después, además de trabajar con otras producciones, estamos desarrollando nuestras propias producciones, películas y series de televisión, algo que vamos a ir intensificando. Creemos que nuestro país puede crear producciones del género fantástico y ***El Cuento de Cuentos*** es prueba de ello.

Has desarrollado y registrado el primer sistema de efectos especiales integrado llamado “LCW’s Integrated System”. ¿Qué es?

Este sistema no necesita separar un set de pantalla verde para recrear personajes y criaturas, y evita la necesidad de recrearlo en secciones de CGI, cosa que enfatiza sujetos y ambientes, haciendo las imagenes mucho más controlables por el director a primera vista en el set. Productiva y económicamente, un aspecto adicional de este sistema son las limitaciones del diseño y creación del set y los costes de post-producción. Este sistema es nuestra investigación personal de un *look* natural y realista. Es nuestra manera de mezclar las mejores técnicas de efectos especiales y CGI “en directo”, solo posible a través del desarrollo y la personalización de soportes técnicos que nos permiten obtener todas las informaciones espaciales y dinámicas posibles en un set: actores, objetos, luz y localizaciones.

La primera gran película hecha por Makinarium fue El Cuento de Cuentos por Matteo Garrone, quien trataba por primera vez con la fantasía ¿Qué tipo de experiencia fue esa?

Sí, esta magnífica película es realmente nuestro año cero. Yo estuve allí desde el principio, desde su concepción hace un par de años, cuando Matteo Garrone se echó de cabeza en esta aventura épica, contra todos los cálculos del mercado italiano. Estoy demasiado enamorado de este proyecto; si soy sincero, para mi sería un placer hacer una película de la película. Tanto esfuerzo y tantas tensiones, grandes sacrificios y miedos, bajo presupuesto, la agenda siempre muy apretada, luego las soluciones, el coraje, un grupo de grandes profesionales y personas humildes e importantes y, luego, el sueño que toma forma.

La película tiene un gran elenco y un importante equipo de rodaje, incluyendo al director de fotografía Peter Suschitzky (gran colaborador de David Cronenberg) y el compositor Alexandre Dusplat (nominado a seis Oscars). Es probablemente una de las películas italianas más ambiciosas de la historia.

Sí, pero probablemente mi grupo tuvo una misión similar: traer a casa a todos los profesionales que han trabajado en el extranjero. Makinarium está compuesto por gente asombrosa, artistas y técnicos procedentes de los mejores sets internacionales: desde ***Harry Potter*** a ***Prometheus***, desde ***El Hobbit*** a ***Guardianes de la Galaxia***. Casi todos italianos, reunidos por una vez en Italia para hacer una película muy original y realista. No quiero nombrar a nadie aquí para que el resto no se ofendan, todos se merecen el halago... así que, ¡esperad a ver los créditos finales!

Eres es el artista clave del concepto y el supervisor artístico de todos los efectos especiales en la película. Tiene que haber sido un trabajo duro pero de igual forma gratificante. ¿Dio rienda suelta a su imaginación y talento o tuvo que seguir ciertas directrices?

Yo he confiado en la intuitividad de Matteo en este proyecto cinematográfico de fantasía: es un cuento de hadas no idealizado. El dolor es dolor, la suciedad es suciedad, el llanto es llanto y la carne es carne, en una obra que nos transporta a la historia que creamos nosotros. Para bien o para mal, el trabajo de mi equipo entero está ahí, delante de todos, y cada uno puede juzgarlo, pero para mi siempre será la aventura de las aventuras. Dragones, pulgas gigantes, criaturas casi humanas y figuras que tienen un parecido entre las de Goya y el Verismo italiano, entre ilustración vintage y fotos históricas, tan antiguas que parecen nuevas.

¿Cuál fue el efecto especial más difícil de hacer y de grabar?

Todos. En realidad... todos. De todas formas, si fuera a revisar el trabajo de cada departamento dentro de Makinarium, creo que la secuencia del agua de dragón fue la más desafiante: desde el primer concepto a la escultura de un dragón de doce metros, de la creación de Animatronics a su localización en lugares inaccesibles, de trucos de filmación hasta el uso del arte digital en 3D, y finalmente a la composición completa con los actores y paisajes bajo el agua. Todo esto tratando de permanecer fieles al delicado equilibrio pictórico una película realista basada en un cuento popular determinado y otros recogidos del folclore: una ilustración echa para niños que creen en la historia que están escuchando. SFW



ENTREVISTA CON

JIM LAWSON

DE LAS TORTUGAS NINJA A LOS DINOSAURIOS DEL CRETÁCICO TARDÍO

por **Marc Gras y Jose Miguel Rodríguez**

Jim Lawson (USA, 1960) ha escrito, dibujado y entintado más cómics de las Tortugas Ninja de los que sus creadores, Peter Laird y Kevin Eastman, han realizado. Durante más de 25 años, Lawson fue de los artistas que trabajó codo con codo con otros profesionales en los míticos Mirage Studios de Eastman & Laird haciendo de las Tortugas los personajes icónicos que son hoy en día. Pero Lawson también ha realizado muchos otros proyectos más personales donde otra de sus grandes pasiones, además de las TMNT, ha tenido cabida: los dinosaurios.

Desde finales de 2014, la editorial barcelonesa Tyrannosaurus Books está publicando regularmente en España todos estos cómics, empezando por **Loner**, la historia de un tiranosaurio solitario, perteneciente a la serie **Paleo, historias del Cretácico Tardío**, y siguiendo con la reciente **Un paseo por Dinosaurland**.

¿Cuándo empezaste a dibujar y cuándo supiste que eso es lo que querías hacer por el resto de tu vida?

Dibujo desde siempre. Tengo un borroso recuerdo de haber realizado, de niño, un libro ilustrado sobre una foca que volaba por encima del océano. La verdad es que no recuerdo ningún pasaje de mi vida donde el dibujo no estuviera presente... el dibujo siempre ha sido mi obsesión y mi pasión. Mientras los otros críos salían a jugar o prestaban atención en clase, yo estaba en la última fila, con la cabeza gacha, dibujando escenas de guerra. A veces incluso hacía efectos sonoros, lo que me acarreaba más de un problema.

Y aunque mi estilo siempre ha sido muy de “comiquero”, la verdad es que jamás consideré dedicarme a los cómics. Realmente no sé por qué, pero era algo que me gustaba mucho, aunque me fui apartando de ellos hasta que entré en la escuela de arte. Allí, otro estudiante me abrió los ojos cuando me mostró el cómic en el que estaba trabajando. Era una mezcla de estilos, pero tenía algo que jamás había visto antes. Todavía recuerdo esa viñeta en la que un detective miraba directamente al lector a través de una cortina veneciana, separándola con los dedos. Wow.

Tras la escuela de arte, cuando conocí a Kevin y a Pete, fue cuando me di cuenta de lo que los cómics podían llegar a ser. Me sorprendió mucho que pudieras ganarte la vida con eso; dibujando. Fue poco tiempo después de esa primera entrevista que me ofrecieron un trabajo. El resto es historia.

Me sorprendió mucho que pudieras ganarte la vida con eso; dibujando

¿Cuál es tu dibujante favorito? Y, ¿Cuál es el cómic que te inspira?

Recuerdo que cuando era un crío me encantaban los cómics de **Spiderman** de Ross Andru. Los compraba todos. Y Gil Kane… ¡como dibujaba ese hombre!

Estudiaba todo tipo de publicaciones: cómics, libros para niños, revistas como **Car-Toons**, **Mad** y **National Lampoon**. Me encantaba el arte de Vaughn Bodé.



Cuando empecé en Mirage y empecé a salir con los chicos del estudio, quedé re-expuesto a los cómics. Cuando se publicó **El caballero oscuro** de Frank Miller, mi cabeza “explotó”. Para mi este libro lleva los cómics a un nivel superior. La historia, el dibujo, la producción y la presentación fue lo más impresionante de lo que había conocido hasta el momento. Me quedé impresionado con lo que los cómics podían llegar a ser.

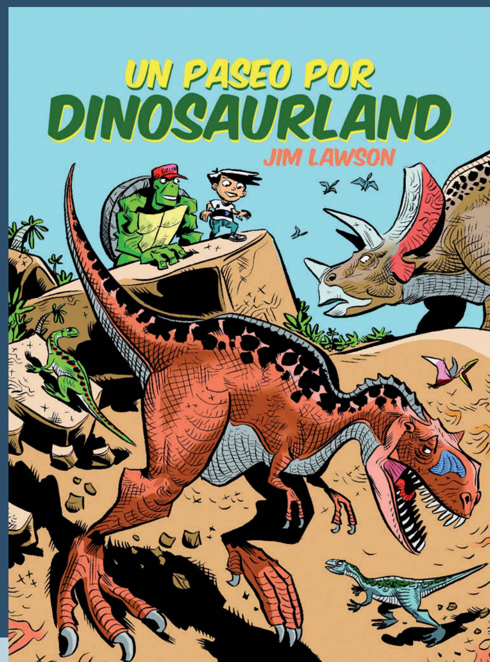
Seguramente te lo han preguntado un millón de veces, pero, ¿Cómo conociste a Peter Laird, Kevin Eastman y los estudios Mirage y empezaste a formar parte de *Las tortugas ninja*?

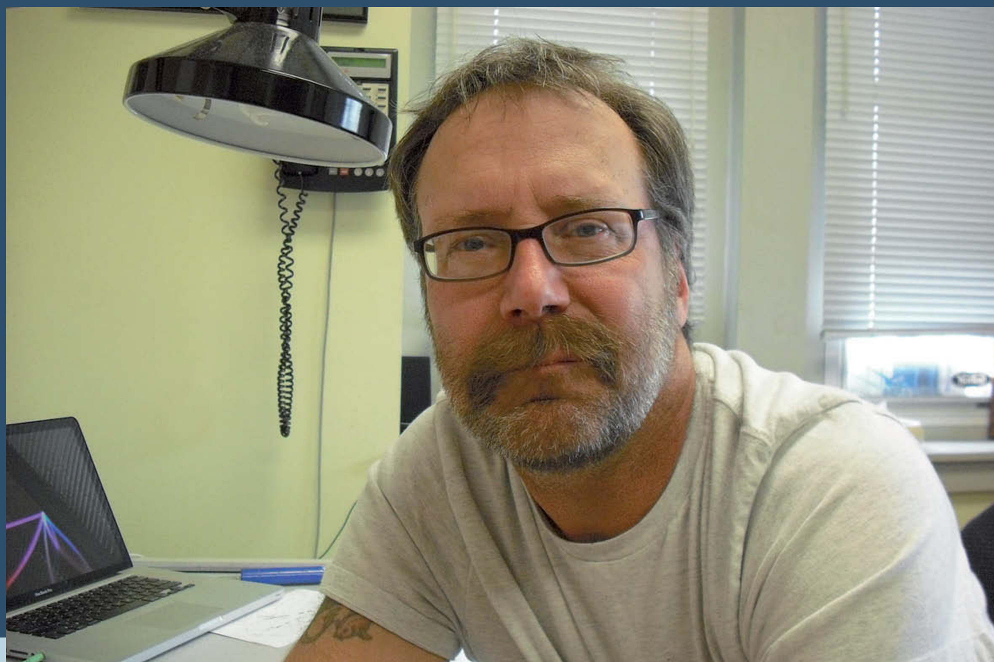
Sí; debería tener una respuesta estándar preparada para sencillamente copiar y pegar como respuesta. Honestamente creo que podría decir que se debió a mi talento, pero simplemente fue buena suerte y estar en el momento oportuno. Tenía un trabajo de mierda, un día, un amigo que conocía a la mujer de Pete, me preguntó si quería conocerlos (a Pete y a Kevin). Hasta ese momento yo no había oído hablar de Mirage o de **Las tortugas ninja**. Solo sabía que estos dos tipos se habían auto-editado sus propios cómics y habían tenido cierto éxito. Así les conocí. Fue impactante. Estos tipos estaban corriendo, jugando con muñecos y les pagaban por dibujar cómics. Nada fue igual después de eso.

Hablando de *Las tortugas ninja*, ¿puedes hablarnos del tiempo que trabajaste con estos icónicos personajes?

Me encanta el tiempo que estuve dibujando **Las tortugas**. El estudio, en aquellos días en que **Las tortugas ninja** estaban en su apogeo, era un sitio maravilloso para estar. El grupo que se formó allí éramos como una familia, trabajábamos y jugábamos juntos. Y allí estaban “los ventiladores”, la habilidad de Pete y Kevin para atraer a la gente adecuada a través de sus personajes, y la gran fortuna que siguió fue increíble. Para ellos parecía que fuera casualidad.

Trabajar en el cómic fue un sueño hecho realidad. Tuve, o eso creo, una estupenda conexión con los personajes, como si fueran míos. Toda la locura, la concesión de licencias y el dinero, estaban fuera de lo que verdadera-





mente me interesaba. Yo quería trabajar en los cómics en blanco y negro y dibujar y escribir las historias de estos personajes.

Ahora pienso en aquellos días y me siento como si fuera la vida de otro. Ya ni siquiera pienso en las tortugas. Supongo que no es una sorpresa que la pequeña familia Mirage que creció con las tortugas, hayan seguido sus propios caminos. Ni siquiera hablo con muchos de ellos excepto en alguna rara ocasión. Pese a todo me alegra ver que **Las tortugas ninja** han durado hasta hoy en día por ellas mismas.

¿Qué tienen de fascinante los dinosaurios que hace que sean el tema de tus cómics a lo largo de los años?

De todas las cosas que he dibujado, los dinosaurios son lo más divertido. Los cuernos, los dientes, las garras… todo es como en una loca película de ciencia ficción. A ello se suma la magnitud de algunas de estas cosas, no tenemos nada con qué compararlas a día de hoy excepto tal vez algunas ballenas. Incluso a pesar de las ballenas, creo que estas no permanecen el tiempo suficiente en la superficie como para apreciar su escala. Supongo también que, solo el hecho de hacer conjeturas sobre lo que fueron realmente, lo que comían, como se comportaban, es suficientemente divertido para pensar e imaginar. Sí, los dinosaurios son geniales.

¿Cuál es el público de *Un paseo por Dinosaurland* y qué reacción esperas de sus lectores?

Cuando escribí **Un paseo por Dinosaurland** primero lo veía como un cómic para niños de 8 a 13 años. Pensé que la presentación de la evolución de los dinosaurios en formato cómic realmente llamaría la atención de los niños.

Creo que cuando estaba desarrollando el cómic e investigando, estaba realmente aprendiendo sobre cosas que no conocía. Ahora creo que Dinosaurland tiene algo que ofrecer a cualquiera, al margen de su edad, que pueda tener interés en el tema de los dinosaurios.

De todas las cosas que he dibujado, los dinosaurios son lo más divertido

No es un libro científico, y no es un cómic. Afortunadamente creo que es un poco de ambas cosas: para personas que han descartado a los cómics por considerarlos tontos, o por otro lado, para aquellos que siempre se han sentido intimidados por los libros científicos o los han visto como algo aburrido. Quizás con algo como **Un paseo por dinosaurland**, que no es ni una cosa ni la otra, cada uno pueda encontrar lo que necesita, por lo menos eso espero.

John, el guía de *Un paseo por Dinosaurland*, también aparece en otros de tus cómics (*Dragonfly*, *The Sordid Land*…), parece ser diferentes encarnaciones del mismo personaje. ¿Puedes contarnos más sobre él y si su parecido con el de una tortuga es deliberado?

La historia de John es bastante interesante. Primero apareció en un cómic que hice hace unos años llamados **Dragonfly**. El cómic se desarrollaba en un ambiente donde había dinosaurios y necesitaba un personaje que fuera fuerte y resistente con grandes músculos. También necesitaba que pudiera resistir el ataque de un dinosaurio sin ser eviscerado, así que lo ideal era que estuviera armado o que tuviera algún tipo de capacidad defensiva. Estoy seguro que por mi historia, mi cerebro fue directo a un hombre tortuga. Ahí es donde empezaron los problemas. Sin lugar a dudas tiene un gran parecido con **Las tortugas ninja**, pero John era lo suficientemente diferente en mi mente para estar bien. Estoy seguro de que Pete (Laird) lo vio diferente aunque, en realidad mostró su descontento por el personaje. Creo que posiblemente arruinó nuestra amistad.

A causa de esto, y otras críticas por parte de otros chicos del estudio (y también de mi hermana), tomé la decisión, a causa de John, de dejar de trabajar en el cómic de **Dragonfly**. Pero, luego llegó Dinosaurland, y ahí estaba el personaje de John otra vez. No sé si puedo explicarlo de otro modo, el personaje me gusta mucho y quizás no quería despedirme de él todavía. No lo sé, parece una locura tener a este tipo recurrente en mis recientes historias, pero me he dado cuenta que tengo un pequeño grupo de personajes (una mujer fuerte como protagonista, el grandote de John, el perro que habla) a los que siempre vuelvo. Tal vez la familiaridad de todo me esté sirviendo de consuelo. Ah, mientras estoy escribiendo esto se me ha ocurrido que quizás estos chicos son la familia de reemplazo de aquellos otros que perdí. Quién sabe…

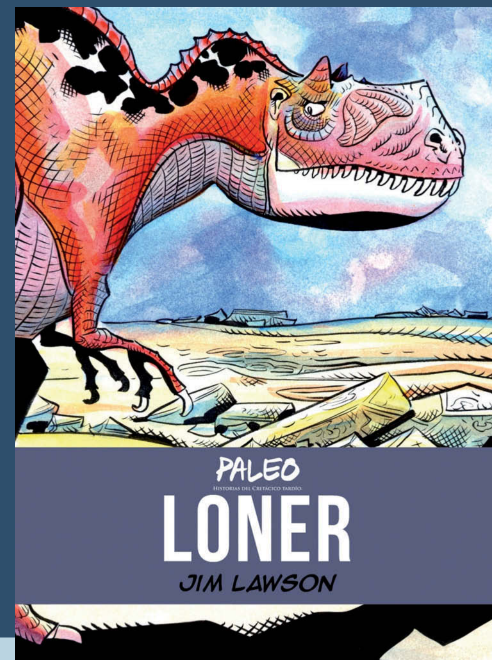
Has sido un verdadero defensor del uso del crowdfunding durante años para conseguir ver algunas de tus obras publicadas. ¿Por qué prefieres este método en lugar de la publicación tradicional?

He usado Kickstarter dos veces hasta ahora para financiar mis cómics, las dos veces con éxito. La primera vez lo hice, con **Dragonfly**, porque era una experiencia totalmente nueva para mí y quería ver de qué iba todo eso y si servía como modelo de negocio. ¿Podría publicar cómics a través de Kickstarter? ¿Podría ser un modelo de negocio viable? En general ha sido una experiencia muy positiva y pienso que esta vez he tenido mejores expectativas. Respecto a esta ocasión más reciente, cuando tuve la idea de Dinosaurland, siempre tuve en mente que Kickstarter estaría presente en el proceso de publicación.

Creo que sitios de crowdfunding como Kickstarter e Indiegogo han permitido que muchos proyectos de cómic existan y prosperen, donde posiblemente antes no podrían haberlo hecho. Es algo estupendo. Ser capaz de producir un libro totalmente bajo mi control es muy importante para mí y el crowdfunding me permite hacerlo.

¿Prefieres trabajar en cómics pedagógicos (*Un paseo por Dinosaurland*, *Paleo*...) en





lugar de puro entretenimiento? ¿Cuáles son los puntos atractivos de ambos tipos de cómics para ti?

Me gusta mucho que **Paleo** y más recientemente **Un paseo por Dinosaurland** tengan un contenido educativo. Quizás me acuerdo de mí mismo de niño, sentado con mi abuelo leyendo sobre dinosaurios en **The Golden Book Encyclopedia of Natural Story**. Si algo de lo que hago puede despertar interés en el lector por los dinosaurios y entretenerle despertando algunos hechos y conocimientos, entonces lo considero un éxito.

Tengo la fantasía de que un día **Un paseo por Dinosaurland** será reconocido como una lectura recomendada para los chicos que estén interesados en los dinosaurios. Es una idea un poco loca pero pienso que escribí este cómic para mí mismo, para el niño que leía la enciclopedia con su abuelo. Sin embargo, también estoy trabajando en el cómic **The Sordid Land**, que no tiene nada que ver con la ciencia o los dinosaurios. Se trata solamente de un alocado futuro distópico con un motociclista y un perro parlante y unas criaturas gigantes que buscan la espada de Dios. Tengo la necesidad de que debo tener a mis personajes simplemente hablando y peleando e interactuando. Me encanta la diversión que comporta.

Escucho esto en la radio ¿y qué es?, es gente levantándose frente a la multitud y contando historias. Es atrayente y mola ser parte de ello, y la última vez que lo escuché empecé a pensar en la historia del hombre y como contar historias está interrelacionado con la cultura y como sirve para entretener y transmitir el conocimiento. Además es una experiencia compartida y un medio para unirnos. Me gustaría ser recordado como un cuentacuentos.

¿Cuál es tu opinión sobre las tabletas digitales de dibujo y qué opinas acerca de la lectura de cómics en soporte digital?

¡Ah!, Esta es fácil de responder. Las redes sociales, así como internet en general y todo lo relacionado con los ordenadores, me confunde y me desorienta. Necesito mucha ayuda al respecto. Después de resistirme durante mucho tiempo, he aprendido hace poco a colorear decentemente con Photoshop. Soy de la vieja escuela. Nunca me ha gustado escribir con el ordenador. Quiero ver el arte original, poder tener la página en la mano con sus manchas y con el texto escrito a mano, de modo que puedes ver que ha estado en contacto con la mano del artista. Puede que sea raro pero es mi sensibilidad sobre el tema.

Me pasa lo mismo con el color, me gusta como luce el acabado del ordenador y la flexibilidad que te da, así como la facilidad para corregir errores pero me pone un poco triste pensar que no es arte original.

Y para responder a tu pregunta directamente, no, nunca he usado una Tablet pero me gustaría jugar con una de ellas.

Además, mi experiencia con la lectura de cómics en lectores digitales es muy limitada. Soy viejo, y he crecido leyendo los cómics en la mano, pasando las páginas. Me gusta que sean una cosa tangible. Por todo lo dicho, el cómic en el que estoy trabajando ahora (**The Sordid Land**) existe solo como un webcómic. Es perfecto, no tengo expectativa de ganar dinero con él, por lo menos de momento. Mi recompensa es poder dibujarlo y el *feedback* que estoy teniendo. No podía publicar este cómic en este momento y colgarlo *online* no me cuesta nada (excepto el tiempo de producirlo). Si te paras a pensarlo es maravilloso que exista un lugar en el que puedas compartir tu arte gratuitamente a millones de lectores potenciales.

¿En qué nuevos proyectos estás trabajado?

Como he mencionado anteriormente, en este momento estoy trabajando en **The Sordid Land**. **TSL** es una reescritura de una historia que escribí hace diez años. Llevo unas 50 páginas dibujadas y tendrá unas 80 páginas cuando

Me gusta como luce el acabado del ordenador pero me pone un poco triste pensar que no es arte original

esté listo. Este libro ha sido muy interesante para mí, antes siempre dibujaba el cómic entero antes de entintarlo. Esta vez dibujo unas 4 o 5 páginas, luego las entinto y las dejo listas para postearlas. Me preocupa que haciéndolo de esta manera pueda perder de vista la narratividad de la historia tal y como debería leerse en un libro. Tengo todos esos pequeños apuntes desperdigados y me preocupa un poco no estar perdiendo la sensación de conjunto.

Aquí en los Estados Unidos, la editorial Dover Publications está a punto de reimprimir algunos cómics antiguos de **Paleo**. Se va a llamar **The Complete Collection** y tendrá algunas historias que nunca han sido publicadas aquí. La historia de **Loner**, que ha publicado Tyrannosaurus Books, pero aquí no, es una de ellas.

La gente de Dover también me ha pedido que haga algo que me parece realmente genial, que ven como algo que puede acompañar el libro de **Paleo**. Se trata de un libro para colorear dinosaurios y creo que se llamará **The Jim Lawson Dinosaur Coloring Book**. Serán 30 dibujos y ahora estoy trabajando en ellos. Es superdivertido y me lo estoy pasando muy bien. Saldrá en primavera de 2016.

Ahora que los dinosaurios parecen haberse puesto de moda, he empezado a contemplar la idea de mi próximo cómic. He empezado a tener una idea para una novela gráfica que veo como una antología, una colección de historias sobre diferentes dinosaurios. Algunos relatos pueden funcionar con la extensión estándar de un cómic y otros tal vez solo sean unas pocas páginas. Tengo varios escritos ya y tengo una idea para otro. Estoy muy lejos de poder dedicarle mucho tiempo a esto, pero creo que es lo que será mi próximo proyecto de cómic real. SFW



INVOCANDO A POE

DIVERTIDO HORROR CON EL REY DE LO MACABRO

por **Miguel Martín Cruz**

Han pasado 166 años desde que Edgar Allan Poe falleciera en Baltimore en extrañas circunstancias, tan poco esclarecedoras que aún a día de hoy se sigue especulando sobre la verdadera causa de la misma: alcoholismo, diabetes, sífilis e incluso la rabia, se han barajado como posibles motivos de su deceso. Tampoco han sido pocos los que han querido ver en aquella muerte prematura una trama conspiratoria, y siendo Poe el rey del relato corto de terror, hay quien ha vinculado su muerte con traumáticas revelaciones sobrenaturales.

Lo que sí parece claro es que el autor deambuló en un estado de delirio por Baltimore durante los cuatro días previos a su inesperado final, logrando que su posterior fallecimiento quede imbuido para la posteridad en un permanente hálito de misterio. ¿Qué hizo Poe durante aquellos cuatro días de alucinación casi constante? ¿Tuvieron relación directa con su fatídico desenlace aquel siete de octubre de 1849?

Desde Creaciones Interactivas se nos informa de una nueva y tétrica teoría: Poe escribió una última y aterradora historia que acabó con su vida. Un cuento perdido en el tiempo, jamás publicado y evidentemente maldito. Un relato que, aunque acabara con su vida en el mundo de los vivos, le ha permitido quedar anclado al mundo espiritual por siempre jamás. Por esta razón el profesor Luna, así como un descendiente directo del linaje de los Poe, ha congregado a quince personas que le ayuden a descubrir aquel último relato del autor de Boston. Quizás entre todos logren solucionar el enigma, aunque para ello tengan que realizar una sesión de espiritismo en la que intenten invocar con éxito al espíritu de Poe.

¿QUÉ ES CREACIONES INTERACTIVAS?

Se trata de la productora que está revolucionando la forma de entender el teatro en la Comunidad de Madrid, y que tras cuatro espectáculos previos de gran acogida entre público y prensa especializada, pueden afirmar sin miedo a equivocarse que han dado en el clavo: su mezcla de terror y magia ha cautivado a un público necesitado de nuevas experiencias. Ya no basta con ver una obra de teatro sentado desde la comodidad de una butaca. Ya no basta con que el público adopte una actitud pasiva a lo que acontece frente al escenario. Ya no basta con imaginar lo que los personajes de la función experimentan. Gracias a Creaciones Interactivas, el visitante cobra protagonismo, interactúa de forma directa en el desarrollo de la trama, siente lo que los personajes sienten porque ellos mismos forman parte de la aventura.

Ya han tocado el subgénero de las casas encantadas, de psicópatas, objetos malditos e incluso exorcismos. Y siempre con un tratamiento psicológico alejado de los meros sustos, otorgando casi toda la importancia del show a la ambientación. Gracias a ella el visitante se mete con facilidad en la trama, que te atrapa como aquellas viejas historias que escuchábamos cuando éramos niños y que nos hacían tener pesadillas (soñar, al fin y al cabo) con fantasmas y monstruos. Además los guionistas siempre se guardan un par de golpes de efecto y un final sorprendente en la recámara, que te hacen replantear lo visto hasta ese último instante.

Los trucos de magia no solo sustentan la trama, sino que la hacen avanzar hacia esa conclusión reveladora. La mayoría dejan con la boca abierta, consiguiendo esa dosis de verisimilitud (¿cómo podría el espectador negar lo que acaba de ver con sus propios ojos?) que la obra requiere. Al fin y al cabo es el propio público el que los lleva a cabo, sin trampa ni cartón. En Creaciones Interactivas saben mimar este aspecto, ya que en los trucajes y la escenografía recae la responsabilidad de involucrar al espectador.

Cada detalle está calculado al milímetro, incluyendo una serie de misterios que motivan al visitante

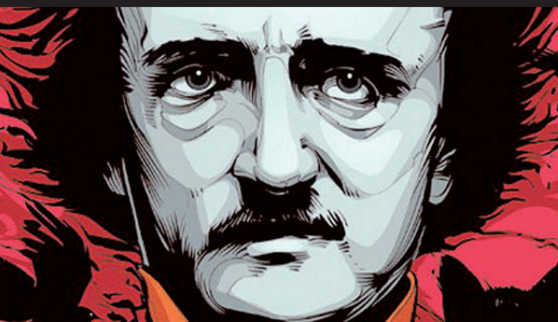


Cada detalle de sus shows está calculado al milímetro, incluyendo una serie de misterios que motivan al visitante incluso antes de la confirmación de su reserva. Para empezar, el emplazamiento en que tiene lugar el espectáculo permanecerá oculto hasta el día previo a la cita (aunque si ya has asistido a alguno de sus trabajos previos puedes adivinar su localización…). Además, habrá que resolver un acertijo para poder entrar definitivamente en el local… Y en esta ocasión, los visitantes menos duchos en la obra de Poe quizás lo tengan más complicado… ¡Siempre les quedará el todopoderoso Google!

Una vez dentro, tampoco hay que olvidar la predisposición del visitante a disfrutar de una aventura fuera de lo común. Ayudados por la ambientación y la cercanía con los carismáticos intérpretes, es difícil no dejarse sugestionar por una estancia plagada de sombras y la tétrica historia de misterio que le acompaña. La diversión está asegurada, aunque sea a costa de truculentos asesinatos: el espectador lo pasará de miedo si está dispuesto a dejarse arrastrar por una trama de locura y muerte. Por el momento el boca-oreja funciona de lo lindo, llenando cada una de las sesiones del calendario previsto.

INVOCANDO A POE

Primero fue ***La pensión maldita***, luego ***El psicópata*** y ***El coleccionista del mal***. El año pasado triunfaron con ***Última Posesión***. Ahora le llega el turno a una invocación, pero no una cualquiera. Hablamos con nuestro confidente habitual Raúl de Tomás, fundador de Creaciones Interactivas que no solo interpreta el recurrente papel del Profesor Luna, sino que también escribe y dirige cada de uno de sus espectáculos. Es la primera vez que hace uso en sus guiones de un personaje real, tan reconocible como Edgar Allan Poe. ¿A qué se debe el uso de una figura histórica como eje central de este nuevo guión? *"Fundamentalmente a que Poe es una de las grandes figuras del terror. Se ha llevado al cine, evidentemente su lite-*





ratura es de obligada lectura para un amante del horror, y también se han hecho amagos en el teatro llevando algunos de sus relatos a escena. Y funcionan. Así que nosotros, en este recorrido que hacemos con nuestro personaje el Profesor Luna, nos planteamos que estaría bien tener como excusa a un autor universal del terror. Y así ver como nos enriquecía el mundo macabro que rodea a este brujo y nigromante al que ya se le conoce en algunos círculos como Mr. Macabro. Poe le va como anillo al dedo". Cualquier fanático de la obra del autor encontrará un extra de diversión adivinando los guiños casi constantes que se hacen a varios de sus trabajos más reconocibles, desde **El barril del amontillado** hasta **El foso y el péndulo**. *"Releímos la obra de Poe es su casi totalidad y encontramos algunos pilares que tenían que estar: **El Pozo y el Péndulo**, **El cuervo**, **El retrato Oval**… etc… Pero otros se fueron sumando según las posibilidades de producción, guión y sobre todo la magia, claro"*, nos explica Raúl, quien además nos revela su obra predilecta de Poe. *"A mi me gusta distinguir entre sus poemas y relatos. De poemas me quedo con **Annabel Lee** y de relatos… buff, hay mucho, pero me ha vuelto a impactar sobremanera la lectura de **La verdad sobre el caso del Señor Valdemar**. Es magistral".*

En su labor de guionista, Raúl de Tomás ha tenido que empaparse bien de la obra de Poe. No en vano su nuevo espectáculo versa sobre un último relato escrito por el autor, y el fundador de Creaciones Interactivas ha tenido que ponerse en su piel para narrar ciertos pasajes. *"Ha sido un ejercicio de estilo muy divertido, un reto también (y se ha hecho lo que se ha podido…), pero sobre todo interpretarlo es fantástico, los personajes se vuelven elegantes, irónicos en extremo e interesantes… Los ensayos han sido muy divertidos"*, nos cuenta.

Aunque en sus obras teatrales prima la ambientación oscura y el terror de tinte psicológico, siempre hay espacio para algún truco más efectista que puede provocar algún sobresalto en el espectador. Aún así muchos visitantes, quizás ansiosos por sentir en sus carnes una dosis extra de emociones fuertes, suelen echar de menos algún susto de más. Con el tiempo los guionistas han ido puliendo este aspecto, tal y como nos explica Raúl. *"Desde el espectáculo anterior, **Última Posesión**, que conseguimos un trabajo de suspense y sustos equilibrado, no hemos vuelto a tener esa puntualización. Muy al contrario, **Invocando a Poe** ha sido nuestra obra mejor acogida desde el inicio… Hubo un espectador que nos definió una vez como "Terror de buen gusto". Y esa definición nos encantó. Para hacer Halloween, pasajes o gore siempre hay propuestas, ocasiones e ideas, y mucha gente que lo hace bien… nosotros estamos todo el año cuidando un producto original, distinto, con el terror como excusa para una experiencia de ocio única".*

Con los años se evidencia un paso de gigante en cuanto a sus efectos especiales

Con los años también se evidencia un paso de gigante en cuanto a sus efectos especiales. Valga como ejemplo la sesión de espiritismo de su primera obra, aquella magnífica ***La pensión maldita***, recuperada para la ocasión como eje central de ***Invocando a Poe***. Las diferencias entre ambas son evidentes, denotando un perfeccionamiento que solo la veteranía puede otorgar. *"Han evolucionado mucho, es cierto"*, nos cuenta Raúl al respecto. *"Ahora cuidamos que la puesta en escena, el montaje tenga una calidad que nos defina. Y los efectos están de nuevo a esa altura. Magos y creadores de magia nos han construido cosas chulísimas, efectos a medida para este show, que no os puedo contar o me matarían… jajaja, así como hemos vuelto a importar de Inglaterra parte del material temático de Poe".*

Si la ambientación y la magia son los pilares fundamentales de esta obra, tampoco podemos olvidar un tercer vértice sin el que la función quedaría coja. Se trata, como es obvio, de los intérpretes. Con solo quince visitantes por sesión y una interacción casi total con ellos, los actores tienen que resultar creíbles. Y vaya si lo consiguen. Raúl de Tomás en su sempiterno rol de Profesor Luna resulta perfecto, irónico y con el trasfondo oscuro del que sabe más de lo que aparenta. Le acompaña por tercera vez consecutiva Alex Tormo, al que se ha visto en series de televisión como ***Isabel*** o ***La que se avecina***, que aporta a sus personajes una amalgama de matices verdaderamente apabullante. Raúl es consciente de ello, y se deshace en halagos hacia su colega. *"Alex es nuestra gran baza. Ha sabido entender el funcionamiento de este tipo de espectáculo como nadie. No es fácil encontrar a actores tan versátiles. Que conjuguen un gran nivel interpretativo, con una capacidad de improvisación y una empatía con el espectador cuando se tiene tan cerca y se interpela tanto al mismo. Pero si no destaco su calidad como profesional así como humana no estaría haciendo justicia".*

EL FUTURO

Invocando a Poe seguirá en cartel hasta junio de 2016, pero los proyectos de Creaciones Interactivas van mucho más allá. Realizar una obra al año, sencillamente, se les ha quedado corto. *"Estamos preparando dos novedades para hacer crecer el proyecto, cosa que venimos persiguiendo desde hace tiempo. La primera es hacer un juego de "room escape" en vivo con temática de terror, claro está, pero a nuestro estilo. No será ni parecido a los que inundan ahora Madrid. Pero para eso quedan algunos meses. Y a la vez queremos estrenar con un nuevo elenco de actores/actrices otro espectáculo en paralelo al de Poe, otro espectáculo de Terror y Magia. Para expandirnos un poquito. Yo creo que nos iremos a Enero con estas dos propuestas. Así que atentos a nuestra web y Facebook".*

De momento solo nos queda disfrutar del divertido horror que ofrece ***Invocando a Poe***. Y, por qué no, elucubrar sobre estos proyectos alternativos que se vislumbran en el horizonte. Ya que han abierto brecha en el universo literario con la figura de Poe… ¿es posible que exploten el filón con algún otro emblema del género? ¿Los mitos de Cthulhu, tal vez?

"Acertaste, amigo mío, el juego interactivo será sobre otro de los grandes, Lovecraft… pero no te puedo contar más o si no esta vez soy yo el que tendría que matarte a ti… jajajaja !!", revela Raúl. Y aunque su risa malévola aún retumba en mis oídos, no puedo hacer otra cosa más que sonreír ante el universo de terroríficas posibilidades que Creaciones Interactivas nos brindará en el futuro. SFW

SEGISMUNDO BERMEJO Y MERELO

EL DOCTOR JUAN PÉREZ

por **Alfonso Merelo**

El autor que traemos hoy a esta historia de la ciencia ficción española fue un gaditano, nacido en San Fernando –La Isla– en 1832. Se trata de Segismundo Bermejo y Merelo, que llegó a ser Ministro de Marina en el periodo de la Guerra de Cuba y el desastre de Cavite. Bermejo perteneció la Armada Española, ingresando en la Escuela Naval de San Carlos en 1846. Su primer buque como capitán fue el vapor Alerta. Fue destinado a Las Filipinas a combatirla piratería en sus aguas al mando de la goleta Santa Filomena. Posteriormente comandaría el Buque Escuela Villa de Bilbao. Se opuso firmemente a dar apoyo al submarino diseñado por Monturiol y más adelante el de Peral. No confiaba en la rapidez y validez de las naves submarinas. Llegó a ostentar el empleo de Contralmirante de la Armada y como Ministro de Marina se mostró muy optimista sobre las posibilidades de la flota española frente a la norteamericana, lo que a la postre llevó al desastre de Filipinas con la derrota en la batalla de Cavite. No pudo hacer otra cosa que dimitir ante esta acción militar desastrosa.



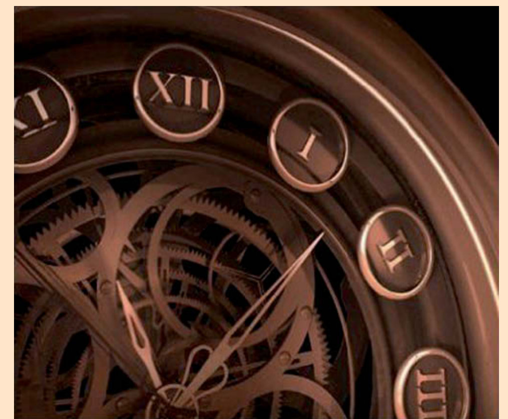
Bermejo escribió varios ensayos de contenido naval y algunas novelas de ficción. Hombre cultivado, leía en ingles, francés y alemán y estaba al tanto de las novedades literarias mundiales. Conocía la obra de Verne y en sus historias se ve clara su influencia. Entre sus obras están **Impresiones de viaje** y **Frei**, escrita en alemán.

La novela por la que traemos a este autor aquí es la titulada **El Doctor Juan Pérez** publicada en 1880 por Sucesores de N. Ramírez y Cía, y sólo se puede calificar de insólita, porque es una historia de primer encuentro con extraterrestres. Insólita porque es, que yo sepa, la primera vez en la historia de la literatura española que se produce un escenario de primer contacto. Voltaire, en **Micromegas**, ya narra un encuentro con entidades extraterrestres, pero, como ya digo, no conozco ningún referente anterior en España.

La historia comienza en Chiclana de la Frontera cuando aparecen accidentados y muertos dos extraños personajes, vestidos estrafalariamente que al parecer han caído del cielo desde con una barquilla hecha de un material desconocido. En la barquilla encuentran unos libros escritos en un idioma desconocido, lo que hace sospechar al alcalde de Chiclana de que se trata de dos espías.

Años más tarde, el doctor Pérez compra los cuadernos en una librería de lance madrileña e, intrigado, comienza a intentar descifrar el manuscrito. Después de decodificar los cuadernos, descubre que se trata de dos cuadernos de viaje escritos por dos seres procedentes del planeta Vesta. A través de la reconstrucción de los cuadernos el doctor va reconstruyendo la odisea de los dos viajeros, llamados Est y Car Max. Bermejo se dedica en muchos de los capítulos a filosofar sobre el origen del universo o las teorías diversas sobre la filosofía. Pero sobre todo hace hincapié en los descubrimientos técnicos y tecnológicos. Emplea algunos capítulos en hacer didáctica sobre las formas de enfrentarse a lo que considera más adecuado para el desarrollo técnico como es la aviación. Las comunicaciones humanas se desarrollarán mucho mejor mediante el trasporte aéreo, dejando a un lado el marítimo por ejemplo.

Con todo, la novela es casi un tratado de diversas ciencias que el autor trata de dar a conocer a l os lectores. Aprovechando una minima trama de ficción, Bermejo se recrea en mostrar sus amplios conocimientos en diversas disciplinas. Como ya dije, la inspiración verniana es evidente, y, como en el autor francés, su propósito es mostrar y aleccionar a sus lectores. Por supuesto el desarrollo de personajes es prácticamente nulo y, salvo los personajes del principio cuando se descubren los cadáveres, se imitan a ser los vehículos que permiten admonizar al lector. Prácticamente la acción no existe. Como cuenta el doctor Marcos Fernández en su tesis **La ciencia Ficción en Cádiz** "la ficción resulta una mera excusa para trasmitir los conocimientos científicos de la época en la que le tocó vivir. Su historia ha sido justamente olvidada por la posterioridad" SFW





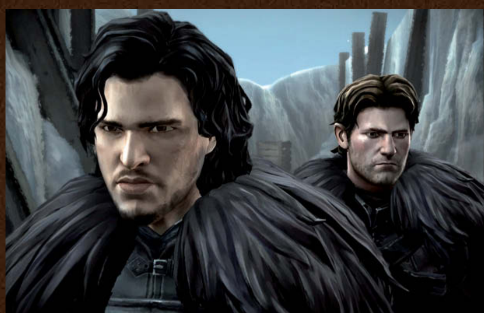
GAME OF THRONES™

A TELLTALE GAMES SERIES

J*uego de Tronos*, el fenómeno literario y televisivo de los últimos años que cuenta con millones de fans en todo el mundo, da un paso más en el mundo del entretenimiento con el videojuego ***Game of Thrones (A Telltale Games Series)*** un complemento perfecto para la serie.

Que el estudio Telltale Games haya desarrollado el juego con la estrecha colaboración de HBO (titular de la licencia) y Ty Franck (ayudante y mano derecha de George R. R. Martin) asegura que el videojuego está en consonancia y es canónicamente correcto con el mundo de Juego de Tronos (**Game of Thrones**). Se trata de una aventura gráfica con una marcada vertiente narrativa, en la que el jugador participará activamente tomando sus propias decisiones. Éstas afectarán al desarrollo de la historia, lo que hará posible una aproximación aún más rica al universo de Juego de Tronos.

Game of Thrones (A Telltale Games Series) cuenta la historia de la Casa Forrester, una familia noble del Norte de Poniente, banderizos de la Casa Glover, y que siempre han guardado una lealtad inquebrantable a los Stark. Aunque la Casa Forrester resulta nueva para los seguidores de la serie, a través de sus cinco miembros los jugadores podrán interactuar con algunos de los personajes más populares como Daenerys Targaryen, Tyrion y Cersei Lannister, Ramsay Bolton, Jon Nieve, Margaery Tyrell, etc. El hecho de contar con la licencia oficial de HBO no sólo posibilita que dichos personajes estén representados en el juego de manera que guarden gran parecido físico con los actores que los encarnan en la serie, sino que también cuentan con sus voces originales.



La historia transcurre paralelamente a los acontecimientos mostrados en la serie de televisión –concretamente, entre el final de la tercera temporada y el comienzo de la quinta–, por lo que en algunos momentos las tramas argumentales de juego y serie se entrelazan. De la misma forma, algunos de los escenarios más icónicos de la serie, como Desembarco del Rey o el Muro, también aparecen en el juego, estableciendo puntos de conexión claros entre ambos. Todo esto le añade un gran atractivo a los fans que podrán conocer una nueva historia dentro del fascinante mundo de Poniente y la posibilidad de interactuar con él.

La historia transcurre paralelamente a los acontecimientos mostrados en la serie de televisión









FOREVER

¿QUIÉN HA DICHO QUE SÓLO SE VIVE UNA VEZ?

por **María Laura Gutiérrez Jiménez**

F*orever* es a ***Los inmortales*** (1986) lo que el ***Sherlock Holmes*** de Guy Ritchie es a las viejas películas del británico detective: una sublime y genial excentricidad que, sin más valor que el entretenimiento y el descaro, genera una alta dosis de diversión en el espectador.

Con una fórmula de éxito más vieja que el propio protagonista de la obra, ***Forever*** imita la combinación ya usada en otras obras televisivas como ***Castle***, ***Bones*** o ***Expediente X***, donde elementos como la tensión sexual entre los protagonistas, las dosis detectivescas de cada nuevo episodio y los pequeños (e ingeniosos) momentos destinados al chiste rápido adornan lo que a priori podría parecer una serie policiaca más, convirtiendo la serie creada por Matthew Miller en un singular objeto de divertimento.

Sublime y genial excentricidad que, sin más valor que el entretenimiento y el descaro, genera una alta dosis de diversión

ABE'S ANTIQUES

Forever nos presenta a un hombre condenado a vivir eternamente, inexplicablemente atrapado en el tiempo e incapaz de morir que, en su intento por entender (y quizá vencer) a la muerte, decide convertirse en médico forense y experto necrológico. Todo ello mientras indaga en los más complicados e inexplicables casos del departamento de homicidios de Nueva York.

Lejos de ser un *revival* de la ya nostálgica serie de los noventa *Los inmortales*, *Forever* mezcla el drama romántico y los crímenes sin resolver con la inmortalidad de su protagonista, dando como resultado una muy recomendable serie detectivesca.

IOAN GRUFFUDD Y LOS OTROS FANTÁSTICOS

A Ioan Gruffudd (seguramente) le conoces por haberle visto junto a Sarah Michelle Gellar en la extinta (e incomprendida) ***Ringer***, una serie en la que, junto a quien una vez fuera Buffy Cazavampiros, pudimos perdernos por un mar de secretos, mentiras y traiciones.













Forever ha sido cancelada en su primera y al mismo tiempo última temporada de emisión

E incluso puede que le recuerdes por haber sido Lancelot en la pésima ***El rey Arturo***. Pero seguro que si hay una obra por la que (posiblemente) reconocerás a Ioan Gruffudd es por haber sido Reed Richards, alias "Mr. Fantástico" (***Los cuatro fantásticos***), el que fuera su rol más célebre antes de ser Henry Morgan.

Este último es un médico forense de carácter inmortal que no busca otra cosa sino la muerte. O, en su defecto, el entendimiento de la misma. Y es que, como Bill Murray en ***Atrapado en el tiempo***, Morgan ha vivido lo suficiente como para entender que la vida dejó de tener sentido cuando ésta dejó de sorprenderle. Y, en su caso, cuando estar con el amor de su vida se volvió imposible.

Descarado, elocuente, irritantemente presuntuoso, e incuestionablemente lógico y deductivo, Henry Morgan se convierte en el tipo "más raro, lúgubre y estrafalario" de la pequeña pantalla. O al menos así es como su compañera en la ficción, Jo Martinez (Alana De La Gaza) decide describirlo a los pocos minutos de conocerlo.

A Alana De La Gaza la has visto en ***C.S.I. Miami***, ***Ley y orden***, y si has prestado la suficiente atención en ***Smallville*** haciendo de Aethyr. También la has visto (o deberías) en la infravalorada ***Do No Harm***, y ahora en ***Forever***, donde la actriz se encuentra con el que podría ser el papel de su vida, el de agente Jo Martínez.

Directa, independiente, de apariencia indestructible y eterna compañera y cómplice de Morgan en los más singulares casos de homicidio, la agente Martínez aporta el carácter romántico y emotivo que toda serie detectivesca necesita. Y lo hace obligando a Morgan a mostrar su lado más vulnerable y emocional. Y, llegado el caso, a revelar su más preciado secreto: su inmortalidad, una característica hasta ahora sólo compartida con Abe (Judd Hirsch).

Este último, en el rol de "hijo adoptivo" y John H. Watson particular de Henry Morgan, representa el pasado e historia de Morgan, siendo a menudo el encargado de recoger a Henry de cualquier río o mar en el que Morgan opte por aparecer desnudo y de vuelta a la vida tras cualquier tipo de accidente que le lleve a la muerte. Porque es así, desnudo y en medio del agua, como el forense renace tras todas y cada una de las muertes a las que ha sobrevivido. ¿El origen de tan significativa resurrección? La primera muerte de Morgan, cuando intentando salvar la vida a un hombre, fue arrojado al mar tras sufrir un certero disparo en el corazón.

También directa a su corazón se dirigió Abigail Morgan, el amor de la vida de Morgan. Y es que si en toda buena historia debe haber un drama romántico, en ***Forever*** lo protagoniza Mackenzie Mauzy, la encargada de dar vida a quien fuera la señora Morgan, Abigail Morgan. A ésta la conoceremos por medio de *flashbacks* y recuerdos que nos llevarán a conocer el origen y fin del amor perdido de Henry Morgan.

Y por último, y aportando el tono cómico y ejerciendo de Jimmy Olsen de Henry Morgan, Joel David Moore ejerce de Lukas Wahl, atontado pero bienintencionado compañero de trabajo de Morgan que, ignorante de la naturaleza inmortal de su jefe, proporciona los momentos más divertidos y relajados de la inmortal obra.



TOP TEN INMORTALES

Y si de personajes inmortales hablamos resulta difícil y casi indecoroso no mencionar a algunos de los más relevantes seres de la pequeña pantalla que, como Henry Morgan, consiguen escapar al paso del tiempo y la muerte. ¿El más destacado? El señor del tiempo y héroe atemporal de la caja tonta desde hace más de medio siglo, el archiconocido y extraordinario Doctor Who. Éste, junto al Capitán Jack Harkness de ***Doctor Who***, se convierte en uno de los



inmortales favoritos por todos. También mítico resulta el Duncan MacLeod escenificado por Adrian Paul en la serie originada tras la versión cinematográfica de homónimo nombre protagonizada por Christopher Lambert.

Y, en homenaje a los incondicionales de la enigmática ***Perdidos***, cómo no mencionar a Richard Alpert, uno de los inmortales más recordados por todos junto a otros seres de larga vida como Claire Bennet de ***Héroes***, Arvin Sloane de ***Alias*** y, para los aficionados a la hemoglobina y otros placeres prohibidos, el héroe de ultratumba Bill Compton y el vampiro canalla Eric Northman de la enrojecida e intensa ***True Blood***. Todos ellos, criaturas de naturaleza (casi) indestructible que, al contrario que Henry Morgan, generaron datos de audiencia lo suficientemente altos como para contar con una segunda temporada. Algo que, inexplicablemente, ***Forever*** no ha logrado, viéndose cancelada en su primera y al mismo tiempo última temporada de emisión.

ELEMENTAL, QUERIDO ABE

Endiabladamente entretenida y altamente estimulante, la serie parece haber encontrado el equilibrio perfecto entre lo que parece ser una genial reinvención del ya legendario Duncan MacLeod con un muy optimista *Sherlock Holmes 2.0*. O lo que es lo mismo, Henry Morgan.

Un par de siglos es todo lo que separa al protagonista de ***Forever***, Henry Morgan, del genial (e irreverente) Sherlock Holmes de Robert Downey Jr. Ambos, genios y figuras del arte de la deducción, se pasean jocosa y despreocupadamente por los más enrevesados escenarios del crimen, resolviendo enigmas y respondiendo a preguntas que nadie más parece oír. Pero, sobre todo, fingiendo inmunidad ante cualquier amenaza capaz de perturbar su compleja existencia.

Quizá a Morgan le falte la picaresca y el descaro del Holmes de Robert Downey Jr., y desde luego le falta el carácter canalla y a veces incorregible del británico detective, pero el segundo

La serie creada por Matthew Miller se convierte en un singular objeto de divertimento

médico forense de apellido Morgan más célebre de la pequeña pantalla posee el carisma y misticismo necesario para hacer que cada nuevo episodio suponga una gloriosa oportunidad de divertimento y entretenimiento desacomplejado que, tras el fin de su primera temporada, deja sin respuesta preguntas como: ¿Por qué Henry Morgan es inmortal? ¿Hay alguna forma de acabar con la vida de quienes como él llevan escapando de la muerte durante siglos? ¿Qué propósito o razón dieron origen a su longeva naturaleza? ¿Cuántos inmortales más habrá? ¿A dónde nos habría conducido la serie de haber contado con nuevos episodios? La lección parece ser que, en cuestión de series, no existen términos como *forever*. SFW





FICHA ARTÍSTICA

Ioan Gruffudd	Henry Morgan
Alana De La Garza	Jo Martinez
Joel David Moore	Lucas Wahl
Donnie Keshawarz	Detective Hanson
Judd Hirsch	Abe
Lorraine Toussaint	Teniente Joanna Reece
Mackenzie Mauzy	Abigail
Burn Gorman	Adam
Dominic Wergeland	Biy joven
Cuba Gooding Jr.	Isaac Monroe
Victoria Haynes	Nora Morgan
Shamika Cotton	Anita
Eli Tokash	Abe joven
Hilarie Burton	Iona Payne
Janet Zarish	Abigail Morgan
Jack Koenig	Capitán
Laurence Blum	Policía
Scott Eliasoph	Coronel
Dillon Mathews	Barman

FICHA TÉCNICA

CREADA POR
Matthew Miller

GUIÓN
Matthew Miller, Chris Fedak, Phil Klemmer
Zev Borow, Sarah Nicole Jones, Matt Kester

DIRECCIÓN
Brad Anderson, John T. Kretchmer, Zetna Fuentes, Peter Lauer, David Warren, Jace Alexander

PRODUCCIÓN
Ray Quinlan, Jennifer Gwartz, Matthew Miller

MÚSICA
Josh Kramon

FOTOGRAFÍA
Jack Donnelly, David Moxness, Joe Collins

EDICIÓN
Matt Barber, Kevin Mock, Jon Dudkowski, Chris Peppe

MAQUILLAJE
Tom Denier Jr., Todd Kleitsch, Gary Martori

TEMPORADAS: 1 (22 episodios)


POP CORN

FUNDIDO A NEGRO

INAUGURANDO LA DÉCADA PRODIGIOSA

por **Juan Andrés Pedrero Santos**

El actual *revival* del cine de los ochenta, llega tanto por la vía de la inspiración directa en el espíritu de las cintas más emblemáticas de aquellos años –***Super 8*** (*Super 8*, 2011, J.J. Abrams)– como por la socorrida utilización de la fórmula del *remake* –opción, por desgracia, cuya nutrida representación tiende hoy hacia el infinito–, denota un sentir generacional que, si bien tiene mucho de ese romanticismo y melancolía surgido de la añoranza de una infancia o juventud perdida, se justifica sobradamente en su amplitud y profundidad gracias a la indiscutible calidad e importancia de un cine de género que convirtió dicho período en la última de las edades doradas del cine fantástico acaecidas hasta la fecha; todo sin olvidar la ingente cantidad de títulos –buenos, regulares, malos y detestables, de todo hubo– que se aportaron al género, pues aunque dicen que el tamaño no importa, al menos siempre servirá para llamar la atención, dando la oportunidad luego de separar el grano de la paja, con perdón.

Lo sorprendente de ***Fundido a negro*** (*Fade to Black*, 1980, Vernon Zimmerman), que no hizo más que inaugurar la década, está en cómo cultiva con precocidad antinatural ese mismo poderoso aliento reivindicativo del cine actual respecto al de los ochenta; sin embargo, en su caso, respecto al de épocas de gloria que a dicha cinta precedieron (el expresionismo alemán, el cine de la Universal de los años treinta, el cine de la Hammer, e incluso, yendo más allá y saliendo de la especialización genérica, el cine negro de los cuarenta o el *western* más vetusto). Y lo hace con exquisita idealización, respeto, reverencia y, sobre todo, con ternura y una enorme cantidad de cariño. La anticipación que demuestra Zimmerman le lleva incluso hasta el extremo de adjudicar el estatus de icono a una cinta que había sido estrenada tan sólo dos años antes de la producción de su propia película. Hablo, nada menos, que de ***La noche de Halloween*** (*Halloween*, 1978), de un John Carpenter, por entonces simplemente un principiante prometedor, que iba luego a conseguir cumplir sobradamente las expectativas puestas en él por los aficionados del momento, digno merecedor además de que, aun a estas alturas, se le sigan dedicando ejercicios de evocación como el visto en la maravillosa ***It Follows*** (*It Follows*, 2014, David Robert Mitchell), donde se recrean atmósferas e incluso pasajes completos de aquella segunda obra maestra *carpenteriana* –la primera es ***Asalto en la comisaría del distrito 13*** (*Assault on Precinct 13*, 1976), para quien pueda interesar–. Si ***Fundido a negro*** representa el año cero del modo en que evolucionó el género a partir de un momento muy concreto de su historia, sin que en aquel punto pudiera intuirse siquiera su devenir en el futuro más inmediato, el paulatino distanciamiento de sí mismo, ya bien entrada la década, en virtud de la incorporación del humor como nueva carta de presentación del cine de terror –resultado de la sobreexplotación de códigos y temáticas– ha continuado su desarrollo hasta nuestros días inmerso en esa recuperación del cine *ochentero* que igualmente representa ese ejercicio intenso de metacine que es la muy encantadora ***Las últimas supervivientes*** (*The Final Girls*, 2015, Todd Strauss-Schulson), donde se recoge el testigo conjunto de ***La rosa púrpura de El Cairo*** (*The Purple Rose of Cairo*, 1985, Woody Allen) y ***Demons*** (*Dèmoni*, 1985, Lamberto Bava) –significativa coincidencia en el año de producción de ambas– para introducir a un grupo de jóvenes en el interior de una película de terror ficticia, cuya similitud con ***Viernes 13*** (*Friday the 13th*, 1980, Sean S. Cunningham), lejos de esconderse, no hace sino ser ampliamente promocionada. Desde ***Fundido a negro*** hasta ***Las últimas supervivientes*** se ha recorrido, por tanto, un largo trecho, cuyo círculo virtuoso bien podía quedar entre los márgenes por ellas establecidos.

La película juguetea en los márgenes del cine de terror sin pasar realmente a formar parte de él











Hay películas con las que uno conecta inmediatamente, sin más preámbulos, consciente como espectador de estar asistiendo, en cierto modo, al retrato de parte de aquello que siempre ha considerado como uno de los elementos básicos y fundacionales de su propio *Yo*, de su más personal e intransferible esencia vital, causante de la forma más primigenia y genuina de relacionarse con el entorno. Eric Binford, personaje interpretado por un impagable Dennis Christopher, lleva hasta el máximo de sus límites imaginables esa misma condición. Pues es que ***Fundido a negro*** documenta ya en un temprano 1980 una actitud frente al mundo entonces todavía pendiente de bautizar por los *popes* de la cultura popular, aceptada y consentida después por la cultura oficial y convertida desde ese instante en un elemento más de la enmarañada estructura de referencias posmodernas dignas de ser explotadas por toda la industria puesta al servicio del entretenimiento de masas –cine, literatura, televisión, cómic,...–. La denominación que se le asignó, *friki*, se encuentra hoy tan sobada y carente de especificidad respecto a lo que realmente define que a punto está de perder cualquier sentido primigenio que hubiera atesorado en el pasado reciente. Esa capacidad mágica de ***Fundido a negro***, por mucho que seamos capaces de distinguir sus defectos, desplaza carencias y limitaciones gracias a la irresistible fuerza de lo genuino, de lo honesto, de lo singular.

Sobre el papel podría pensarse en "Fundido a negro" como uno de tantos slashers

Eric es un joven habitante de Los Ángeles –ciudad que durante aquella época, como tantas grandes urbes de los Estados Unidos, no refleja más que decadencia, un lindo contraste con el de estar convertida en la residencia oficial de la industria de los sueños–, apasionado por el cine, desplazado socialmente, asediado por sus compañeros de trabajo, cuestionado por su jefe, sin mucho éxito con las chicas y que comparte casa con su inválida tía Eve. Por su parte, la citada *tía* está doblemente discapacitada, por un lado físicamente, confinada a una silla de ruedas, pero del mismo modo se encuentra menguada psíquicamente, pues su comportamiento evidencia una frustración existencial y un permanente estado de irritación que transmutan su limitación física en una castración emocional –luego sabremos lo que Eric nunca supo, la tía Eve es en realidad su madre, lo que envilece más su relación–. Su trabajo de recadero en una empresa dedicada al alquiler de rollos de películas es lo más cerca que espera encontrarse del mundo del cine entendido como industria. Aunque sin antecedentes claros, la presentación del personaje evidencia un pasado poco feliz –quizás traumático, incluso se sobreentiende una posible relación incestuosa forzada por su tía/madre–, un presente anodino y un futuro incierto; todo un paradigma del original y peyorativo significado que el vocablo *friki* tuvo en su origen, siendo hoy ya, por otra parte, un estigma del todo superado, una vez, a pesar de su actual desenfoque, el adjetivo ha recuperado la honorabilidad que no incluyó entre sus atributos en el instante de su nacimiento como categoría cultural y social.



Pero no todo está perdido; la verdadera vida de Eric está en el cine, en el reverencial entusiasmo con el que expresa toda su existencia en esos términos: su caótica habitación parece un museo dedicado al séptimo arte, cae rendido de sueño viendo cine en televisión para despertarse del mismo modo, recita frases de sus películas favoritas como banda sonora de su vida, enuncia repartos completos, convierte diálogos de cine en respuestas a las preguntas de aquellos con quien interacciona –sabedor de lo oculto de esas referencias para su interlocutor–, hace apuestas arriesgadas con sus compañeros de trabajo sobre éste o aquel detalle de cualquier película,..., todo bajo la despreciativa vigilancia de su tía.

Sin embargo, todo parece cambiar cuando Eric es recogido en autoestop por un famoso productor cinematográfico, a quien da la idea para un guión del que luego aquel tratará de apropiarse, así como cuando conoce a una chica con sorprendente parecido físico con Marilyn Monroe, a quien acerca en Vespa hasta el trabajo, conviniendo ambos acudir

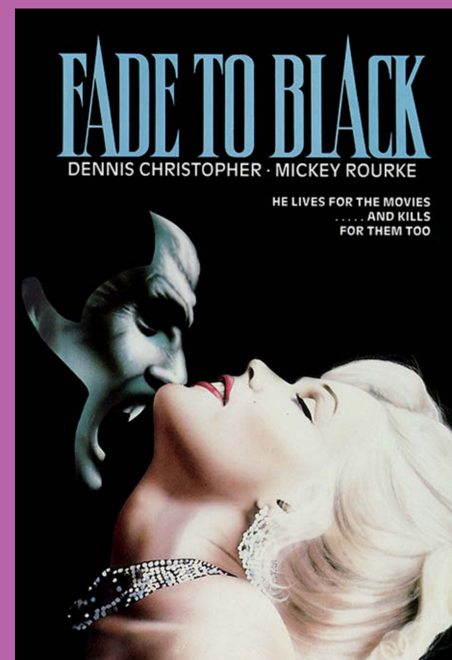


juntos al cine esa misma noche. Un despiste involuntario hace que la chica llegue tarde a esa primera cita. Eric, profundamente entristecido y defraudado, vuelve a su casa para descubrirse incapaz de soportar los recurrentes requerimientos de su tía, a la que termina lanzando escaleras abajo a bordo de su silla de ruedas, imitando con ese acto a Richard Widmark en ***El beso de la muerte*** (*Kiss of Death*, 1947, Henry Hathaway), una de sus películas de cabecera. Liquidado el elemento represor, la pasión desatada devendrá en locura, inaugurando Eric una serie de crímenes contra todos aquellos que le habían tratado mal en su historia más reciente: un compañero de trabajo que no le quiso pagar la apuesta que perdió, una prostituta que le insultó, el productor que quiso aprovecharse de su idea, el jefe que tanto le presionó. Y el procedimiento no podrá ser más original; disfrazado de diversos personajes (el conde Drácula versión Lugosi, la momia, el cowboy Hopalong Cassidy, el gangster interpretado por Richard Widmark en la ya citada ***El beso de la muerte***) vengará una a una todas las ofensas recibidas en una suerte de huida hacia delante que le llevará, de nuevo, a emular a otro de sus iconos, el Cody Jarrett (James Cagney) de ***Al rojo vivo*** (*White Heat*, 1949, Raoul Walsh), para terminar sus días acorralado y acribillado por la policía en la azotea del mítico Teatro Chino de Hollywood Boulevard.

Con todo, la película juguetea en los márgenes del cine de terror sin pasar realmente a formar parte de él. Esto es así puesto que no se utilizan los códigos del género, y la puesta en escena, salvo la puntual, fantasmagórica e inquietante aparición de Eric disfrazado como el vaquero Hopalong Cassidy, antes citado, circula de forma funcional por un trivial naturalismo, centrado en poner en imágenes el retrato agridulce de un ser marginal, desde donde se censura, como suele ser habitual, el peligro que supone ser diferente, tanto para

"Fundido a negro" es más un drama de resolución trágica cuyo protagonista nos sirve de hilo conductor

los demás como para uno mismo, eligiendo no ensalzar a aquel que elige una opción de vida regida por una escala de valores alternativa a la del resto, y donde la realidad no está precisamente en la cima de la pirámide. Sobre el papel podría pensarse en ***Fundido a negro*** como uno de tantos *slashers*, pues teóricamente tiene muchos de los elementos que componen la urdimbre argumental de ese subgénero: joven marginado, personajes periféricos que de un modo u otro le atormentan, infancia traumática, cierta tensión sexual insatisfecha, una chispa que enciende toda esa yesca y asesinatos de ejecución más o menos creativa y sistemática. Pero no lo es; muy especialmente porque no hay sorpresas ni efectismos, porque no son los otros personajes los que nos guían para verse uno a uno sorprendidos por el asesino, sino que es el demente protagonista quien nos lleva de excursión, además con el punto a su favor de poner al espectador en contra de sus futuras víctimas, y por tanto de su lado. Tampoco se trata de un *thriller*, entre cuyas coordenadas tampoco se sitúa. ***Fundido a negro*** es más un drama de resolución trágica cuyo protagonista nos sirve de hilo conductor, siendo éste el único integrante del elenco con la personalidad adecuada como para conseguir nuestra identificación con su personaje. Desde ese punto de vista, se trata de un caso similar, aunque en un tono y con un discurso bien distinto, a las tribulaciones del Patrick Bateman (Christian Bale) de ***American Psycho*** (*American Psycho*, 2000, Mary Harron), que igualmente está tratada con una puesta en escena que distancia la cinta de ese género al que la literalidad de los elementos que la configuran parece querer acercarla. SFW



FUNDIDO A NEGRO

(Fade to Black)
1980 | 102 min. | USA
Leisure Investment Company / Movie Ventures

FICHA ARTÍSTICA

Dennis Christopher	Eric Binford
Tim Thomerson	Jerry Moriarty
Gwynne Gilford	Officer Anne Oshenbull
Norman Burton	Marty Berger
Linda Kerridge	Marilyn O'Connor
Morgan Paull	Gary Bially
James Luisi	Capt. M.L. Gallagher
Eve Brent	Aunt Stella Binford
John Steadman	Sam
Marcie Barkin	Stacy

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN y Guión
Vernon Zimmerman

PRODUCCIÓN
George G. Braunstein y Ron Hamady

MÚSICA
Craig Safan

FOTOGRAFÍA
Álex Phillips Jr.

MAQUILLAJE
Colin Booker, Patricia Bunch y Justin Chart

EDICIÓN
James Mitchell y Barbara Pokras

EFECTOS ESPECIALES
Wayne Beauchamp

CASTING
Pamela Basker y Fern Champion

DECORADOS
Rob Lowy

SEGUNDA UNIDAD
Paul Chavez y Ron Fury

DEPARTAMENTO DE ARTE
Loma Lee Brookbank

SCIFIWORLD

Lista con los PUNTOS DE VENTA donde encontrarás Scifiworld Magazine

A CORUÑA
Alita Comics. Ronda de Nelle, 120 | A *Coruña*
Alita Comics. Orzan 94 | A *Coruña*
Alita Comics. Rua Nova de Abaixo nº 2 | *Santiago de Compostela*
Quiosco de la Estación de Tren. C/Hórreo 75 A | *Santiago de Compostela*
Videoclub Europa. Santiago de Chile 32 | *Santiago de Compostela*
Librería Pondal. Avda. Finisterre, 44 | *Laracha*
Videoclub Europa. Agro do Medio 3 bajo 1 | *Milladoiro*

ALBACETE
Librería Herso. Dionisio Guardiola, 18 | *Albacete*

ALICANTE
Ateneo Cómics. Serrano, 10 | *Alicante*
Prensa Papelería Sanvi. Rafaél Altamira, 27 Local 1 | *San Vicente del Raspeig*
Prensa Ferrandiz. Capitán Torregrosa nº29, local 2 | *San Vicente del Raspeig*

ALMERÍA
Kiosco Rubí. Avda/ Roquetas esquina Juan Carlos I | *Roquetas de Mar*
Quiosco Milán. Paseo de Almería, 24 | *Almeria*

ALAVA
Librería Ayala. Sancho el Sabio, 1 | *Vitoria-Gasteiz*
Librería Mayner. Pza. Provincia, 12 | *Vitoria-Gasteiz*

ASTURIAS
Librería Noveno Arte. Las Artes, 16 Bajo A | *Avilés*
Mazinger Guijón. C/ Colón 26, bajo, (esq. Avenida Schulz 80) | *Guijón*
Hangar Rebelde. C/ Arturo Álvarez Buylla 3 (esq. Guillermo Estrada) | *Oviedo*

BADAJOZ
Espina Hobbies. Meléndez Valdés, 26 | *Badajoz*

BARCELONA
Generación X. Plaza de Tetuan 10 | *Barcelona*
Gigamesh. Calle Bailén nº 8 | *Barcelona*
Librería Freaks. Ali Bei, 10 | *Barcelona*
Promarex. Carrer Sepulveda nº 87 | *Barcelona*

BIZKAIA
Mundo Revista. c/ Juntas Generales 42 bajo | *Barakaldo*
El Almacén Secreto. c/ Nueva 6 | *Bilbao*

CÁCERES
Generación X. c/ Avda de España 22 | *Cáceres*

CÁDIZ
Librería Jaime. Corneta Soto Guerrero, 8 | *Cádiz*

CASTELLÓN
Llibrería Argot. San Vicente 16 bajo | *Castelló de la Plana*
Llibrería Babel. Guitarrista Tarrega, 20 | *Castelló de la Plana*

CIUDAD REAL
Quiosco Beatriz Quiroga de Vaca. Pza. Balbuena, 1 | *Valdepeñas*

CÓRDOBA
Crash Comics. c/ Duque de Fernán Núñez 2 | *Córdoba*

GIRONA
Llibreria 22. Hortes 22 | *Girona*

GRANADA
Librería Cervantes. Arabial, 138 | *Granada*

GUADALAJARA
Kiosco de prensa Santo Domingo. Plaza de Santo Domingo s/n | *Guadalajara*

GIPUZKOA
Generación X. c/ Prim 38 *Donostia*
Librería Ross. San Frantzisko Pasealekua Ibilbidea, 14 | *Tolosa*

HUELVA
Figuratevr. Avda. de Italia 133 | *Huelva*

LEÓN
Nivel 13. C/ Monasterio 5 | *León*

LOGROÑO
Kiosco 66. c/ Duque de Nájera 66 | *Logroño*

LUGO
Librería Totem. Pza. de Santo Domingo | *Lugo*

MADRID
Artistic Metropol. Cigarreras, 6 | *Madrid*
Atom Comics. c/ Fuencarral 134 | *Madrid*
Fragua Libros. c/Andrés Mellado 64 | *Madrid*
Fragua Libros. Fac. de CC. de la Información, Avda. de la Complutense, s/n, C. Universitaria | *Madrid*
Generación X. c/ Carranza 25 | *Madrid*
Generación X. c/ Puebla 15 | *Madrid*
Generación X. c/ Fermin Caballero 57 | *Madrid*
Generación X. c/ Elfo 98 | *Madrid*
Generación X. c/ Maqueda 52 | *Madrid*
Generación X. c/ Maria Sevilla Diago 14 | *Madrid*
Generación X. c/ Santa Casilda 3 | *Madrid*
Generación X. c/ Hachero esq. Monte Igueldo | *Madrid*
Generación X. c/ Travesía Dr. Fleming 15 | *Madrid*
Generación X. c/ Alcorisa 67 | *Madrid*
Generación X. c/ Los pinos 54. 28922 | *Alcorcón*
Generación X. c/ Leganes 39. 28945 | *Fuenlabrada*
Generación X. c/ Avda Baunatal 6. 28701 | *San Sebastian de Los Reyes*
Generación X. c/ Yugoslavia 5. 28935 | Leganés
Generación X. c/ Avda Covibar 8 (Centro cívico) | *Rivas VaciaMadrid*
Generación X. c/ Cuesta de San Francisco 6 Bis Loc2. 28231 | *Las Rozas*
La Ronda Prensa Papelería. Ronda de Atocha, 26 | *Madrid*
Mordor Games. c/ Travesía Real, 3 | *Collado Villaba*
Regalos Metrópolis. La Paz 12 | *Móstoles*

MÁLAGA
Comic Stores. Paseo de los Tilos, 30 | *Málaga*

MURCIA
Prensa y Revistas Serrerías. Asunción nº 95 | *Molina de Segura*
Librería Ugarit. Carreterica de Posete 6 | *Cieza*
7 Heroes. C/Don Alfonso Palazón nº 4, Edif. Solana, bajo 2 | *Murcia*

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
El Desván del Leprechaun. Isla de Cuba, 28

PONTEVEDRA
Librería Paz. Peregrina, 29 | *Pontevedra*
Mazinger. Zamora 65 bajo | *Vigo*
Kiosko El Baúl. Toledo 138, bajo B | *Vigo*

SALAMANCA
Shogun. Padilleros, 11 | *Salamanca*

TARRAGONA
Llibrería Esther. Ps. Marítim St. Joan de Déu nº. 231 local | *Segur de Calafell*
Llibrería La 2 de Viladrich. Despuig 22 | *Tortosa*

TOLEDO
Librería Toledo. Avda. Cuatro Caminos 12 | *Yepes*

VALENCIA
Librería Izquierdo. G. V. Fernando el católico, 12 | *Valencia*
Imágenes Shop. Ruzafa 14 | *Valencia*
Generación X. c/Vila de Muro 5 | *Valencia*

VALLADOLID
Libros&Libros. c/Torrecilla 9-11 Pasaje Wuttemberg | *Valladolid*
Librería El Grifilm. c/Corro de Santo Domingo 15 | *Ureña*

ZARAGOZA
Papelería Zentro. Centro Nº 13 | *Zaragoza*
Papelería El Parque. Demetrio Galán Bergua, 19 | *Zaragoza*
Publicaciones Almer. San Juan de la Cruz 3 | *Zaragoza*

Edición digital disponible para


Apple iOS


Android


Online


Playbook


Windows 8

SFW HOLLODECK

TODO TU MUNDO FANTÁSTICO



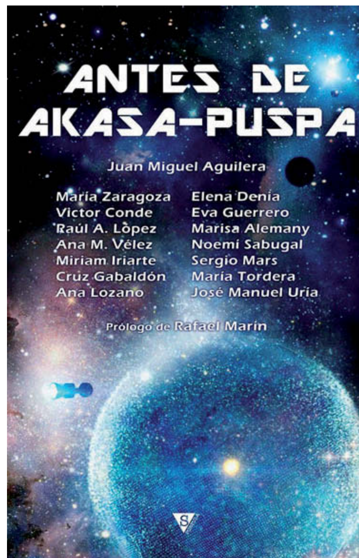
HOME VIDEO
EXTINCTION
DE MIGUEL ÁNGEL VIVAS

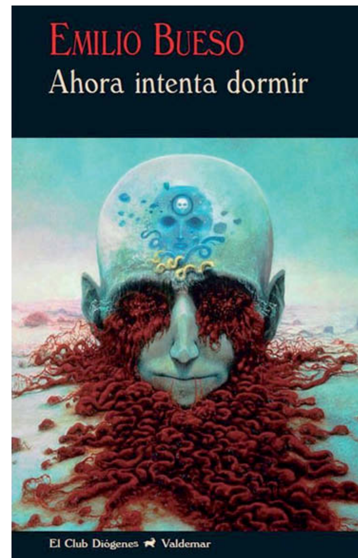
VIDEOJUEGOS
BATTLEFRONT
EL STAR WARS MÁS ESPECTACULAR

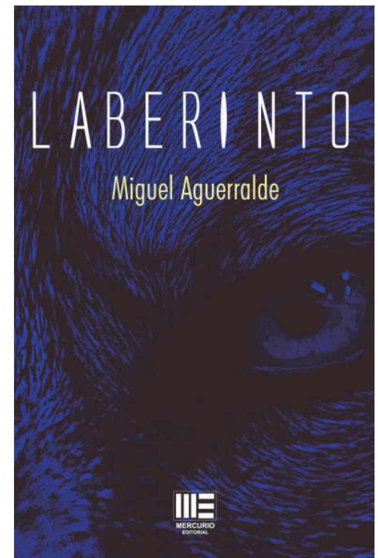
CÓMICS
DC CONGERGE
Y NOVEDADES DE DICIEMBRE Y ENERO

LIBROS
CROATOAN
JOSÉ CARLOS SOMOZA









Pues ya hemos llegado a otro fin de año. Diciembre, con sus bonitos puentes -afortunadamente no diseñados por Calatrava- y con sus fiestas típicas religiosas, es el mes del reencuentro familiar, de la lotería y, ¡oh sorpresa!, este año de elecciones generales. Cuando esa revista vea la luz no sabremos todavía quién ha ganado las elecciones, pero estoy seguro que habrá sorpresas, o b8ien porque ganaron los mismos o porque los mismos no se creerán, y no aceptarán, que hayan ganado otros. En cualquiera de los casos, la diversión está asegurada.

Y puesto que es final de año, y 2016 acecha por ahí fuera, es pertinente hacer un breve resumen de lo que nos ha deparado este año 2016 en cuanto a literatura fantástica española se refiere.

2016 ha sido el año de la consolidación del sello Fantacsy que ha editado en lo que va de año 10 títulos. Afirmo que algunos de ellos son de lo mejor que se ha publicado este año, siendo el porcentaje de autores españoles muy elevado. Destacaría los libros de Vaquerizo -**Nos mienten**-, Mallorquí -**13 monos**- o Serrano -**Neimhaim**- por tratarse de muy buena literatura autóctona.

Por otra parte, Spórtula, una magnífica solución *low cost* (sus ediciones electrónicas son impecables con un precio muy competitivo) impulsada por Rodolfo Martínez, ha seguido apostando casi en exclusiva por los autores nacionales, editando una buena serie de libros estupendos. Destacar las antologías que se han venido prodigando a lo largo de este año como **Mariposas en el Oeste o Alucinadas,** y también ha editado novelas como **Ecos**, de Victor Conde, **La suerte del dios hambriento** de M. C. Arellano o **Los rostros del pasado** de Rodolfo Martínez y Felicidad Martínez.

La Asociación Española de Fantasía Ciencia ficción y Terror publicó este año tres antologías: **Visiones 2014** (Joaquin Revuelta Selec.) y **Visiones 2015** (Yayo, Cárdenas y Vidiella Selecs.), y **Fabricante de Sueños 2012-13** (Luis Pestarini Selecc.)

Otras novedades interesantes publicadas este año han sido: **Challenger** (Guillem López), **El códice de las brujas** (Victor Conde), **Los que sueñan** (Elio Quiroga ,premio Minotauro), **Disforia** (David Jasso) o **La tercera cara de la luna** (Ángel Luis Sucasas).

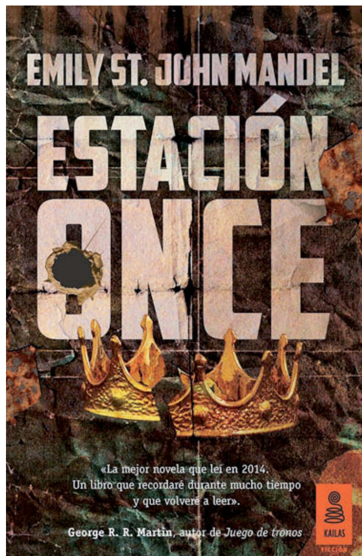
A todo esto hay que sumarle las novedades que comentamos en esta misma columna. Creo que 2015 ha sido un año interesante en cuanto a literatura española se refiere. El año que viene se auspicia igualmente fuerte en este sentido.

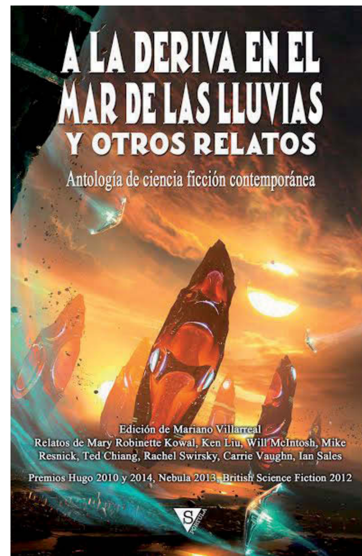
Pero vamos a las novedades de estos dos últimos meses y empezaremos por la editorial Spórtula que presenta dos antologías de muy diferente factura. La primera es la titulada **A la deriva en el mar de las Lluvias y otros relatos** que tiene edición de Mariano Villarreal. Se trata de una antología de relatos de autores internacionales con emotivas historias acerca del último viaje espacial de una madura mujer astronauta, de las consecuencias de comercializar muñecas capaces de superar el test de Turing, del uso de la animación suspendida para la explotación comercial de cadáveres, del difícil camino hacia el entendimiento y el perdón, de la subjetividad en el terreno de la percepción, de relaciones familiares alternativas surgidas tras un desastre ecológico, bellísimas historias de amor en clave de poema y nuevas oportunidades para la humanidad tras la completa des trucción de la Tierra. La relación de autores es la siguiente: Mary Robinette Kowal, Ken Liu, Will McIntosh, Mike Resnick, Ted Chiang, Rachel Swirsky, Carrie Vaughn e Ian Sales. Una más que interesante obra que debe de figurar en nuestras librerías.

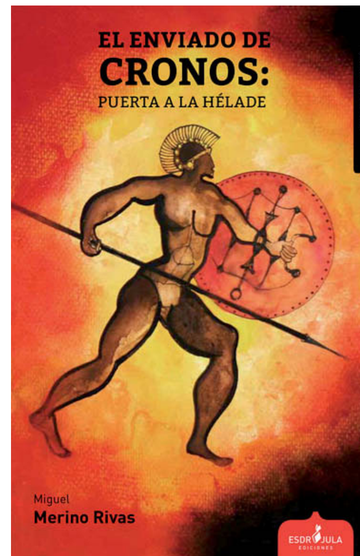
La segunda novedad es otra antología de relatos, esta vez encuadrada en un universo muy particular, creado por Aguilera y Redal, denominado Akasa-Puspa. Se trata de **Antes de Akasa-Puspa** y está coordinada por Juan Miguel Aguilera. En esta antología han participado catorce autores españoles desarrollando sus propios relatos incursos en este universo tan singular y extraordinario. En palabras del prologuista Rafael Marín: *Akasa-Puspa es el juego inacabable de posibilidades cósmicas, las razas extraterrestres, el crisol de culturas terrestres es un tapiz inmenso que se amplía, como el paño de Penélope, sin llegar a desgarrarse, porque se expande como el universo creativo que es y sabe que no hace falta que Ulises vuelva porque es Prometeo quien inspira al viaje. Juan Miguel nos ha contado varias y buenas historias en este escenario, pero el escenario es tan grande que lo sobrepasa incluso a él: una vez creadas las bases de ese universo, siempre hay huecos adelante y atrás que rellenar, versiones que explorar, aventuras que ir soñando.* Esos huecos son llenados de manera convincente por estos 14 autores.

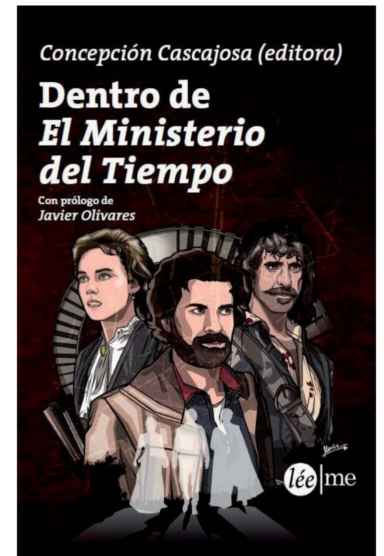
Ahora intenta dormir de Emilio Bueso, es una antología de sus mejores relatos; unos anteriormente publicados y otros inéditos. Los relatos son los siguientes: Abuela (terror rural), Tras una persiana veneciana (una historia de zombis), Innsmouth, Massachussets (revisita el pueblo de la famosa obra de Lovecraft tras los acontecimientos de La sombra sobre Innsmouth), Dial (protagonizado por el Príncipe de las Mentiras), El hombre revenido (el mal suelto en una aldea), De lobos y hombres (licantropía), Lamphead (pueblos perdidos), Bola de mierda (fantasmas con raíces en la Guerra Civil), Al garete (postapocalíptico), Barrer, quizás soñar (fantasmas ambientado en Corea), En falta las palabras (relato breve sobre un mundo helado), La próxima vez (una crítica social).

Laberinto, de Miguel Aguerralde, editada por Mercurio, es una novela de terror con hombres lobo de protagonistas. Ángel, un reputado fotógrafo, sufrió hace unos meses un trágico accidente por culpa de un desamor. Los médicos pudieron salvarle la vida, pero no le salvaron la vista. Ángel se está quedando progresivamente ciego. Consume los días entre botellas de alcohol y el recuerdo de la mujer por la que lo perdió todo, mientras espera que sus ojos decidan apagarse definitivamente. Hasta que una chispa de voluntad, quizá la última, le empuja a volar miles de kilómetros para ir a buscarla. Pero Ángel se pierde. En las postrimerías de la Guerra Civil nació en la









aldea de Laberinto un niño maldito. Sus vecinos y su familia decidieron deshacerse de él para aplacar la ira de un dios vengativo. Fue abandonado y dado por muerto en lo más profundo del bosque, pero el sacrificio no fue suficiente y la maldición continuó. Hoy Laberinto es un pueblo sin vida, guardián de terribles secretos y una leyenda negra. No deberías entrar ahí.

Estación once de Emily St. John Mandel y editada por: Kailas es una novela que ganó el premio Arthur C. Clarke en 2015. La sinopsis es la siguiente: un inesperado virus mortal acaba con la humanidad tal y como la conocemos. Ya no quedan trenes ni Internet, ni siquiera ciudades, solamente asentamientos hostiles al visitante ocasional. En este desolador panorama un pequeño grupo de actores y músicos decide crear la Sinfonía Viajera, con el fin de mantener vivo un resquicio de humanidad. Pero en este libro nada es fácil y pronto este rescoldo de civilización también se verá amenazado por un violento profeta. Esta novela va más allá de su argumento y escritura, originales y ambiciosos: nos sumerge en un mundo distinto y nos obliga a reflexionar sobre el presente, sobre lo que tenemos y qué valor le damos. En definitiva, un homenaje inteligente y sobrio a los pequeños placeres de la vida. Un libro difícil de dejar y, más aún, de olvidar.

Estrellas del Meteoro está editada por Esdrújula y escrita por Víctor Sánchez. Se trata de una novela space opera en la que los humanos han conquistado parte del universo conocido. En esa expansión se ha olvidado todo vestigio de la Tierra. La joven Elsa Layns, piloto de transporte, cubre las rutas espaciales a bordo de su veloz nave de carga aceptando cualquier encargo, por peligroso o incierto que sea.

Eso incluye llevar a un extraño pasajero junto con su hija y un misterioso cargamento en un viaje lleno de peligros, enfrentarse a sus miedos más profundos al invocar el Protocolo Ripley, un procedimiento establecido en el pasado para responder a señales desconocidas de origen no humano, y mostrar toda su inteligencia, destreza y habilidad para vencer en el juego y salvar la vida.

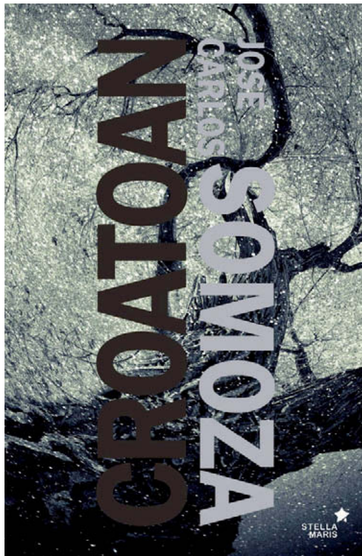
También en Esdrújula se presentó en la Hispacón de Granada la novela sobre viajes en el tiempo escrita por Miguel Merino **El enviado de Cronos**. En el año 2027, el laboratorio experimental de partículas CERN, con sede en Ginebra, consigue crear una puerta dimensional capaz de interactuar en el espacio-tiempo. Después de una enigmática visita efectuada por miembros de su cúpula a las excavaciones que el arqueólogo Alcibíades Vidal está llevando a cabo en el norte de Grecia, este se ve inmerso en una vorágine de acontecimientos que lo catapultan a la travesía más extraordinaria jamás realizada en la historia de la humanidad, siendo elegido para viajar al año 338 a.C. e investigar la vida y los hechos de Alejandro Magno.

El objetivo último de Alcibíades Vidal será conocer el lugar en el que Alejandro fue enterrado pues, junto con el Santo Grial, la Atlántida y el Arca de la Alianza, la localización de la tumba del macedonio sigue siendo uno de los mayores misterios pendientes de resolución para la arqueología moderna.

Y por último una novedad que afecta al mundillo de la ficción televisiva. **Dentro del Ministerio del Tiempo**, es un ensayo que coordina la profesora Concepción Cascajosa y que ha editado la editorial Léeme. El éxito de la serie de TVE ha dado lugar a este libro que analiza todos los elementos que han contribuido a hacer de esta serie un referente en este año 2015. Los temas tratados en el ensayo, debidos a la pluma de diversos especialistas multidisciplinares, analizan la ciencia-ficción y fantasía en España, los referentes en cine, televisión y literatura, la historia e identidad española, las lecturas ideológicas o las perspectivas de género, las estrategias transmedia o el fenómeno fan. En este ensayo ha colaborado el que les escribe con una artículo analizando los antecedentes del viaje en el tiempo en la literatura y el audiovisual español. Todos los derechos de autor y el 1% de los beneficios de la venta irán a FUNDELA, Fundación para la investigación de la esclerosis lateral amiotrófica. El libro contiene unos códigos OCR gracias a los que se pueden ver en el móvil entrevistas y contenidos adicionales y el nombre de cada uno de los autores en Twitter, lo que subraya la importancia de las redes sociales para esta serie, que consiguió su segunda temporada gracias al revuelo ocasionado por los internautas. Recomendable para todos los ministéricos.

Y hasta aquí las principales novedades que nos han llegado estos dos últimos meses. En el mes de febrero volveremos con más novedades en plenos carnavales y con un nuevo gobierno. Que 2016 les sea propicio.

SCIFIWORLD
RECOMIENDA...
www.sukubo.es
Eventos
Cine
Televisión
Fuego
Nieve
Humo
Confeti
Si lo que buscas son **profesionales de verdad** que sepan de efectos especiales......
súkubo
efectos especiales



CROATOAN

JOSÉ CARLOS SOMOZA

Estella Maris

José Carlos Somoza, autor más que conocido por los aficionados a la ciencia ficción y el terror, ha publicado su última novela titulada **Croatoan**. Somoza es uno de los más imaginativos autores de género en España. En casi todas sus obras nos sorprende con teorías y afirmaciones científicas desbordantes de imaginación, pero siempre bien construidas y muy coherentes de manera que se pude saborear cierta verosimilitud en sus propuestas. El arte hiperdrmático (en Clara y la penumbra), el viaje en el tiempo (en Zigzag) o las Filias (El Cebo) son algunos ejemplos de disciplinas "científicas" que Somoza desarrolla en sus obras. No es de extraña, pues, que en esta última obra se embarque en una explicación técnica del comportamiento humano, llegando a unos límites realmente angustiosos y terroríficos.

Pero analicemos que es lo que nos propone el autor. De momento el título es una sola palabra y no está elegida al azar o es inventada. Esa palabra apareció escrita en la corteza de un árbol en la colonia de Roanoke en Carolina del Norte, Estados Unidos. Fundada en 1583 todos los habitantes desaparecieron sin dejar rastro alguno y con sólo esa palabra como pista. ¿Qué ocurrió? No se sabe, pero Somoza aventura una explicación en su novela.

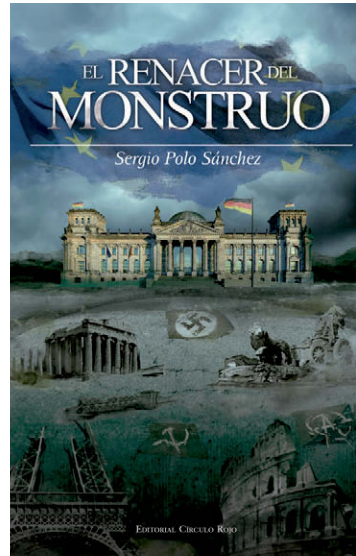
Un investigador en etología, Carlos Mandel, envía un mensaje de correo electrónico programado con esta única palabra, a algunos de sus colaboradores y allegados. Dos años después de su muerte este aviso parece estar relacionado con los extraños sucesos que están ocurriendo en todo el mundo y que consisten en extrañas acciones de animales y personas que se agrupan aparentemente sin ningún tipo de relación ni de fin. Miles de animales aparecen muertos en las costas y el resto actúa de forma desconcertante. Las matanzas entre personas se multiplican sin explicación aparente. Carmela Garcés, antigua alumna de Mandel, trata de encontrar una causa en esta escalada de anarquía sin sentido que se extiende como un virus maligno y que afecta a una inmensa multiplicidad de personas. El profesor Mandel ha organizado un pequeño y heterogéneo grupo (uno de sus últimos amantes, un peligroso pandillero asexuado, su alumna...) que ayudará en la investigación.

Somoza es un gran creador de escenarios y de horrores. Sus descripciones de las terribles marchas de humanos, y animales, sin sentido ni fin son de las más impactantes que he leído. Su habilidad por describir el horror estaba ya vista en obras cono **La dama nº 13**, pero aquí creo que se supera en muchas de las páginas.

Se trata de una historia de terror en esencia, pero con un componente de thriller y de ciencia ficción muy acusado. Porque las extrañas situaciones han de ser investigadas y explicadas y Somoza se emplea a fondo en estas tareas. Es cierto que la teoría que desarrolla es inverosímil pero está muy bien explicada y esto la hace más cercana a la ciencia ficción que a la fantasía, lo que es muy de agradecer a mi juicio. Ya saben que soy más de éste género que del fantástico.

Uno de los puntos fuertes de esta obra es su acentuada visualidad, sobre todo en los grandes escenarios. Impresionante el capítulo en el que las tropas de policía se enfrentan en Madrid a estos extraños "manifestantes" que se mueven como un todo. Los escenarios son brutales y muy cinematográficos. Lo que me lleva a pensar que no me explico cómo aún no se ha llevado alguna de las novelas de Somoza al cine. Entiendo que algunas de sus propuestas son difíciles, y está última necesitaría de un altísimo presupuesto para poder hacerla, pero hay algunas novelas que serían una fuente excelente para el cine; sin ir mas lejos La dama nº 13 o el Cebo, incluso Clara y la Penumbra.

Croatoan es una novela que gusta por sus propuestas y por su desarrollo. No debe defraudar a los amantes del terror y la ciencia ficción.



EL RENACER DEL MONSTRUO

SERGIO POLO SÁNCHEZ

Editorial Círculo Rojo

Hace unas columnas –mi tiempo en Scifiworld lo mido en columnas- hablaba de que los autores de ciencia ficción no tenían la más mínima intención de dedicarle su tiempo a explorar la terrible situación actual de la sociedad en general. Y me estoy refiriendo a nuestra sociedad, a nuestros problemas y a nuestras penurias –las de otros países las dos ya por perdidas porque no interesan y para muestra basta observar el terrorífico problema sirio-. Cuando comentaba la novela **Nos Mienten,** decía que una de las manifestaciones de la ciencia ficción era su prospección social a futuros utópicos o distópicos y que en España esto no se prodigaba en exceso.

Traigo a estas líneas una novela curiosa que me ha resultado interesante en cuanto a sus planteamientos y su desarrollo. Se trata de **El renacer del monstruo** escrita por Sergio Polo y ya en su misma concepción constituye una rareza. El autor, debido a la crisis, tuvo que cerrar su empresa en 2012 y esto le impulsó a dedicarse a escribir y surgió esta novela que fue un auténtico salto al vacío al ser una autoedición en origen. Según el propio autor, se trata no sólo de una novela sino de una aventura empresarial en toda regla que pretende lanzar un producto al mercado y que lo va consiguiendo con una buena campaña de marketing, en la que predomina su presencia en las redes sociales (pueden buscarlo en Facebook).

Lo primero que tendría que comentar es que se trata de una distopía en toda regla, centrada en un futuro cercano en el que las cosas no han mejorado sino todo lo contrario. La idea no es nueva, puesto que muchas de las premisas se han visto y leído más de una vez. Pero si que es nueva la manera de mezclar todas estas realidades icónicas y encajarlas en una trama que fundamentalmente es de novela policíaca. La trama trascurre en el año 2012 cuando las elecciones son ganadas por los partidos más radicales de izquierdas. Esto no se admite ni por Europa, manejada por Alemania y por una seudo canciller Merkel, ni por las oligarquías financieras. Se produce un golpe de estado y el partido socialista aliado con el partido de derechas se hacen con el poder reprimiendo fuertemente a los vencedores de las elecciones. Digamos que este es el escenario general, porque realmente lo que el autor os quiere mostrar es una trama policial y de espionaje en un entorno de política corrupta y arribista.

La novela me ha interesado al describir un entrono político social muy curioso n el futuro cercano europeo. Naturalmente la exageración es notable, o al menos yo la veo así, pero hay algunas extrapolaciones que ponen muy en entredicho esta sociedad que estamos (mal) construyendo.

Tratándose de una primera obra, el autor no sale muy mal parado en cuanto a la técnica de escritura. Si se nota un predominio de los diálogos en el texto que permiten una lectura muy ágil, pero que permite comprobara la bisoñez del autor. En todo caso, es una interesante primera obra que destaca, sobre todo, por un diseño creíble del escenario europeo en un futuro cercano.







EXTINCTION

Distribuidora: Sony Pictures H. E.
Fecha salida: 04/12/2015

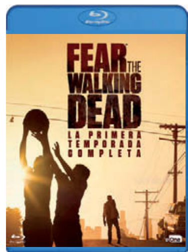
Nueve años después de que una infección convirtiese a la humanidad en criaturas salvajes, Patrick, Jack y su hija Lu sobreviven solos en las afueras de Harmony, un rincón olvidado cubierto por nieves perennes.



POWERS - TEMPORADA 1

Distribuidora: Sony Pictures H. E.
Fecha salida: 02/12/2015

¿Y si el mundo estuviese lleno de superheroes? Universo paralelo donde la gente de la Powers Division, valiente y heróica, son responsables de la protección de los seres humanos y de mantener la paz fuera del alcance de villanos.



FEAR THE WALKING DEAD - TEMPORADA 1

Distribuidora: Entertainment One Films Spain
Fecha salida: 09/12/2015

Drama ambientada en Los Angeles que explora el comienzo del apocalipsis zombi a través de los ojos de una familia desestructurada y que comparte universo con The Walking Dead.



CUATRO FANTÁSTICOS

Distribuidora: 20th Century Fox H. E.
Fecha salida: 16/12/2015

Cuatro jóvenes inadaptados se teletransportan a un peligroso universo alternativo que les confiere extraños poderes, su vida cambia de forma drástica debiendo aprender a controlar sus nuevas habilidades y trabajar en equipo.



LES REVENANTS TEMPORADA 2

Distribuidora: Cameo Media
Fecha salida: 16/12/2015

Han pasado seis meses desde que los "retornados" desaparecieron en las montañas llevándose con ellos a Simon, Camille y su madre, a Julie y a Victor. No ha habido más noticias.



LA VISITA

Distribuidora: Universal Pictures
Fecha salida: 15/01/2015

Aterradora historia en la que dos hermanos pasan un fin de semana en la remota granja de sus abuelos en Pensilvania. Al poco tiempo los niños descubren que la anciana pareja está metida en algo profundamente inquietante.

OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



DEL REVÉS (INSIDE OUT)
Disney | 18/11/2015



OUTLANDER TEMPORADA 1
Sony | 18/11/2015



PIXELS
Sony | 18/11/2015



EL PASO DEL DIABLO
La Aventura | 25/11/2015



ANT-MAN
Disney | 26/11/2015



LA LLAVE DEL MAL

Distribuidora: Emon Home Entertainment
Fecha salida: 02/12/2015

Caroline es una joven enfermera geriátrica que atiende al marido enfermo de una anciana en el domicilio de ambos: una ominosa y decrépita mansión colonial a las afueras de Nueva Orleans que guarda terribles secretos.



EL SECRETO DE ADALINE

Distribuidora: Entertainment One Films Spain
Fecha salida: 09/12/2015

Adaline Bowman, lleva teniendo 29 años desde hace ocho décadas. Con una vida solitaria y alejada de quién pudiera descubrir su secreto, un encuentro casual despierta de nuevo su pasión por la vida y el amor.



MISIÓN IMPOSIBLE: NACIÓN SECRETA

Distribuidora: Paramount
Fecha salida: 11/12/2015

Con la FMI disuelta y Ethan Hunt abandonado a su suerte, el equipo tiene que enfrentarse contra el Sindicato, una red de agentes especiales altamente preparados.



HALO: THE FALL OF REACH

Distribuidora: Selecta Visión
Fecha salida: 16/12/2015

Adaptación animada de "La caída de Reach", basada en el universo de la saga de videojuegos Halo. Con una hora de duración en total, se estrenará junto a las versiones coleccionista de Halo 5.



EVEREST

Distribuidora: Universal Pictures
Fecha salida: 15/01/2015

Impresionante recorrido de dos expediciones que se enfrentan a una de las peores tormentas de nieve que el hombre jamás ha conocido durante un intento por alcanzar el pico más alto del mundo, el Everest.



EL CORREDOR DEL LABERINTO: LAS PRUEBAS

Distribuidora: 20th Century Fox H. E.
Fecha salida: 20/01/2015

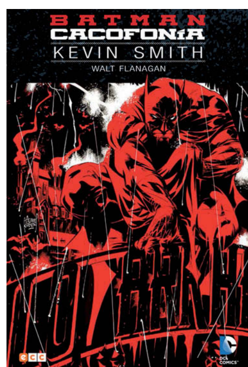
Thomas y el resto de clarianos tendrán que enfrentarse a su mayor desafío hasta el momento: buscar pistas sobre la misteriosa y poderosa organización conocida como CRUEL.



BATMAN TIERRA UNO VOL. 2

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 160 | **PVP:** 16,95 euros

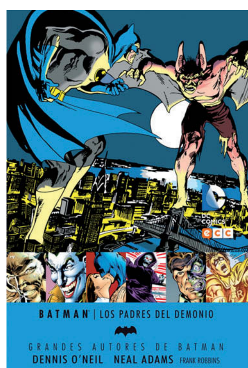
Esperadísima secuela de la novela gráfica dedicada al hombre murciélago del universo de Tierra Uno, donde sigue su evolución en una Gotham muy distinta, para encontrarse con enemigos que todos conocemos... aunque muy cambiados, como los hermanos Dent o un curioso Killer Croc. De lo mejor que ha escrito Geoff Johns junto a un siempre magnífico y realista Gary Frank.



BATMAN: CACOFONÍA

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 144 | **PVP:** 15,95 euros

Después de que su etapa en Green Arrow fuera una de las preferidas por los lectores, el cineasta Kevin Smith (Clerks, Dogma, Red State) volvió a DC Comics para guionizar, esta vez, al Caballero Oscuro. Y no solo lo enfrentó a su archienemigo El Joker, sino que recuperó al villano que creó para el arquero esmeralda: Onomatopeya.



LOS PADRES DEL DEMONIO

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 272 | **PVP:** 27 euros

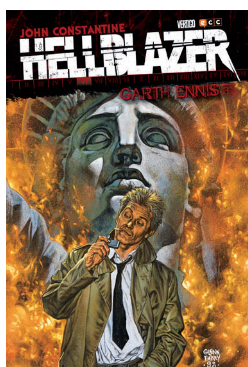
Entre los años 1969 y 1973 se hicieron cargo de Batman los integrantes del mejor equipo creativo del personaje: Dennis O'Neil y Neal Adams, artífices, entre otras, de la Saga de Ra's Al-Ghûl. Este Grandes Autores de Batman incluye The Brave and the Bold #86 y 93 USA, Detective Comics #395, 397, 400, 404 y 410 USA, Batman #232, 234, 237,243, 244, 245 y 251 USA.



TIERRA 2: EL FIN DEL MUNDO 6

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 160 | **PVP:** 14,95 euros

Otra cabecera que llega a su último título. El futuro de Tierra 2, esa realidad desdichada que se quedó sin Superman, Batman y Wonder Woman en sus orígenes tras la primera invasión de Darkseid, se enfrenta al Dios de nuevo con un final a la altura del elenco de autores que lo narran. Incluye Earth 2: World's End #22-26 USA,y Earth 2 #32 USA.



HELLBLAZER DE GARTH ENNIS 3

Editorial: ECC/DC-Vertigo | **Páginas:** 504 | **PVP:** 40 euros

Tercer y último volumen que recopila de manera íntegra todas las historias que Garth Ennis escribió para el mago de Liverpool, publicadas originalmente en el subsello para lectores adultos Vertigo. Junto a él, Steve Dillon (Preacher), entre otros. Incluye Hellblazer núms. #72-83 y #129-133 USA, Heartland USA.



CONSTANTINE 7

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 96 | **PVP:** 8,95 euros

Último número de la colección en el que descubrimos el final que correrá esta nueva versión de nuestro antihéroe favorito, en su periplo por el futuro de ese mundo alternativo de Tierra 2 y la saga El Fin del Mundo, así como la manera en que su visita (y las consecuencias de ésta) tendrán en el multiverso.. Incluye Constantine #20-23 USA.



BATGIRL

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 144 | **PVP:** 13,95 euros

"La chica murciélago de Burnside" es un nuevo comienzo para el personaje, tanto a nivel creativo,como estético y de su historia. Harta de los horrores de Gotham, se muda a un barrio pijo, comienza una vida mucho más banal, con un atuendo muy acorde a los nuevos tiempos, y unas historias de corte hipster. Escrita por el dibujante Cameron Stewart, incluye Batgirl #35-40 USA.



AQUAMAN: LOS OTROS

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 160 | **PVP:** 16,95 euros

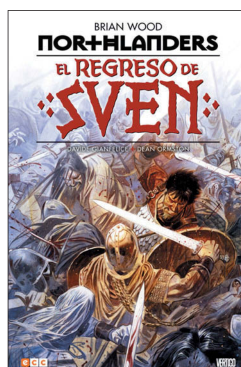
Reedición en tapa dura del segundo arco argumental de la serie que pretendía renovar la imagen de Aquaman en las New 52. Geoff Johns creó para el personaje un pasado al lado de un grupo de antihéroes que recuerdan vagamente a La Liga de los Caballeros Extraordinarios de Alan Moore, con un magnífico Black Manta como archinémesis. Incluye Aquaman #7-13 USA.



LOBO: EL ASUNTO QIGLY

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 216 | **PVP:** 21,50 euros

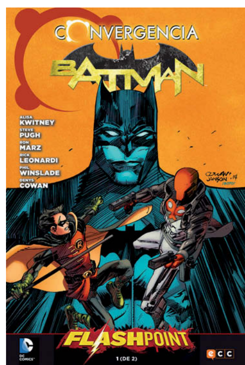
Tomo que comienza recopilar los primeros números de la serie regular de Lobo, escrita por Alan Grant, así como su primer Annual, publicado todo ello entre 1993 y 1994. El personaje había cogido tanta fama con sus series limitadas que la serie propia era una simple consecuencia lógica, dando lugar a una historias tan divertidas como míticas. Incluye Lobo #1-6 y Lobo Annual 1 USA.



NORTHLANDERS: EL REGRESO DE SVEN

Editorial: (ECC/DC-Vertigo | **Páginas:** 248 | **PVP:** 24 euros

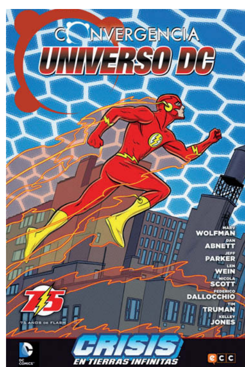
Otra mítica serie de Vertigo que por fin se reedita en formato de lujo de manera íntegra. Brian Wood, autor de DMZ y especialista en cultura nórdica, compone una nueva Edda que aglomera una serie de relatos para darnos una imagen global a la vez que cercana veraz del mundo vikingo en todo su esplendor y miseria. Incluye Northlanders #1-10 USA.



BATMAN CONVERGE EN FLASHPOINT 1 (DE 2)

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 152 | **PVP:** 14,50 euros

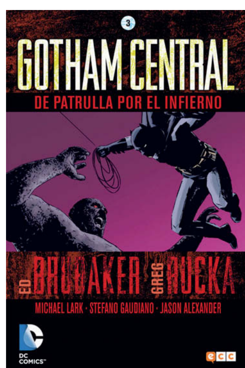
"Convergence" es un macro evento que aglutina la mayoría de las series DC en un multiverso conglomerado usando antiguas etapas de la editorial. Centrado en Batman, está dedicado a Harley Quinn, Batgirl y Batman y Robin. Incluye Convergence: Batgirl #1-2, Convergence: Batman and Robin #1-2, Convergence: Harley Quinn #1-2 USA.



EL UNIVERSO DC CONVERGE EN CRISIS EN TIERRAS INFINITAS

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 208 | **PVP:** 18,95 euros

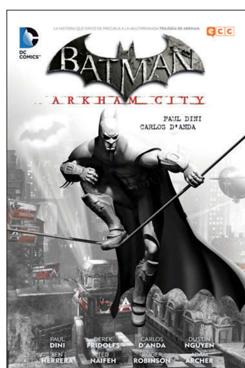
"Convergence" es un macro evento que aglutina la mayoría de las series DC en un multiverso conglomerado usando antiguas etapas de la editorial. Dedicado a diferentes personajes incluye Convergence: New Teen Titans #1-2, Convergence: Swamp Thing #1-2, Convergence: The Flash #1-2, Convergence: Hawkman #1-2 USA.



GOTHAM CENTRAL 3 (DE 4)

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 224 | **PVP:** 22 euros

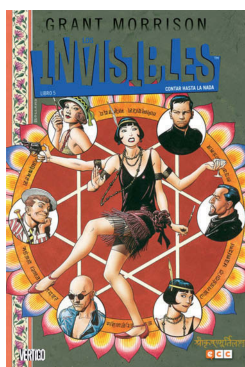
"De patrulla por el Infierno" es el tercer tomo de esta serie limitada escrita de manera impecable por Greg Rucka y Ed Brubaker, narrando el día a día de los policías de la ciudad más peligrosa del universo DC, y especialmente las desventuras de los miembros de la Unidad de Crímenes Mayores. Incluye Gotham Central #23-31 USA.



BATMAN: ARKHAM CITY

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 168 | **PVP:** 15,50 euros

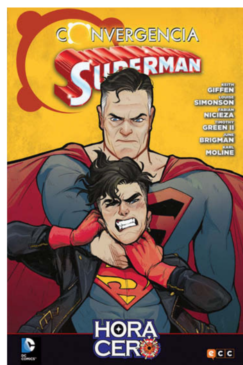
De la mano del guionista Paul Dini (Batman: Amor loco, y co-creador del personaje Harley Quinn), y de un buen elenco de dibujantes, llega la adaptación al cómic del famoso videojuego, a la zaga de la edición que recientemente ha tenido el más novedoso Arkham Knight. El tomo incluye Batman: Arkham City #1-5 USA y Batman: Arkham City Digital Chapters #1-5 USA.



LOS INVISIBLES 5 (DE 7)

Editorial: ECC/DC-Vertigo | **Páginas:** 240 | **PVP:** 23 euros

Con "Contar hasta la nada" llegamos al ecuador de la segunda parte de esta magna obra del guionista británico Grant Morrison, donde el grupo de ocultistas viaja a través del tiempo y del espacio desentrañando misterios. Incluye The Invisibles vol. 2 #5-13 USA y Vertigo Winter's Edge #1 USA.



SUPERMAN CONVERGE EN HORA CERO

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 152 | **PVP:** 14,50 euros

"Convergence" es un macro evento que aglutina la mayoría de las series DC en un multiverso conglomerado usando antiguas etapas de la editorial. Centrado en Superman, está dedicado a Superboy, Supergirl Matrix, el Kal de Kingdom Come y a Acero. Incluye Convergence: Superboy #1-2, Convergence: Supergirl Matrix #1-2, Convergence: Superman, The Man of Steel #1-2 USA.



LIGA DE LA JUSTICIA OSCURA # 11

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 104 | **PVP:** 9,95 euros

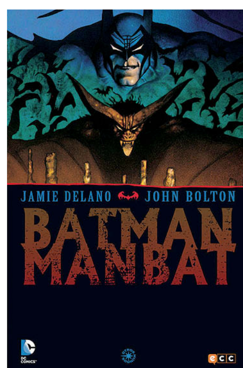
La andadura de la Liga de la Justicia Oscura llega a su terrible final. su enfrentamiento a las Casas de los Secretos y de los Misterios los ha hecho desperdigarse a lo largo y ancho de la realidad sin saber si podrán volver a unirse... Y en medio de todo, como siempre, John Constantine. Incluye Justice League Dark #37-40 USA.



ORÍGENES SECRETOS 4: BATGIRL/CONSTANTINE

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 112 | **PVP:** 13,50 euros

Cuarto volumen que recopila el origen de los protagonistas del Universo Dc de los New 52. en esta ocasión Con Batgirl, Constantine, Poison Ivy, Omac, Paloma, Halcón, Canario Negro, Guy Gardner y Firestorm. Incluye Secret Origins #10-11, y DC Universe Presents... #0 USA.



BATMAN: MANBAT

Editorial: ECC/DC | **Páginas:** 160 | **PVP:** 14,95 euros

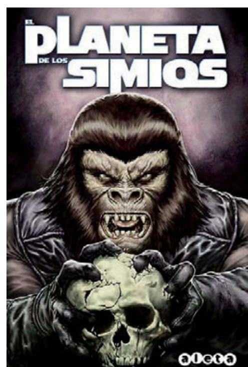
Man-Bat es conocido como uno de los enemigos físicamente más brutales de Batman, un hombre convertido en un monstruo antropomórfico más parecido a un murciélago... Pero el Manbat de esta historia inscrita en la colección de relatos alternativos Otros Mundos, es muy diferente, y fue narrada en 1995 por Jamie Delano (guionista original de Hellblazer) y John Bolton (The Sandman).



BLANCO HUMANO 1 (DE 4)

Editorial: ECC/DC-Vertigo | **Páginas:** 200 | **PVP:** 18,50 euros

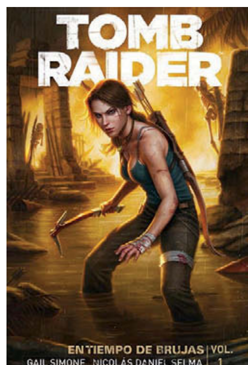
"Encuentro casuales" es el subtítulo que se ha dado al primer tomo que recoge la reedición de esta famosa colección obra de Peter Milligan, que fue incluso llevada a la pequeña pantalla con bastante éxito de público. Blanco Humano nos presenta la historia de Christopher Chance, una especie de "escudo humano" que protege a sus clientes de supuestos enemigos.



EL PLANETA DE LOS SIMIOS 1

Editorial: Aleta/Boom! | **Páginas:** 112 | **PVP:** 12,95 euros

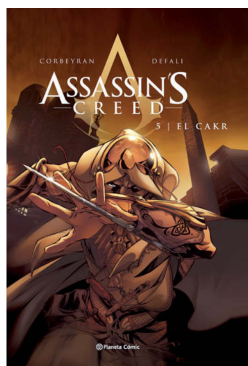
Precuela de la película original de 1968 "El Planeta de los Simios", que narra lo que le ocurrió al mundo y a la humanidad 1300 años antes de la llegada del Coronel Taylor: Una guerra total de los simios ya como especie dirigente, contra una humanidad cada vez más desprotegida e indefensa, pero una humana criada por un anciano simio podría marcar la diferencia.



TOMB RAIDER

Editorial: Aleta/DarkHorse | **Páginas:** 144 | **PVP:** 15,95 euros

"En tiempo de brujas" es el primer volumen de la renovación del personaje protagonista del videojuego Tomb Raider, la arqueóloga Lara Croft, justo a tiempo para que vaya parejo a la salida de la última entrega del mismo. Y a los mandos, Gail Simone, guionista que tiene en su haber series de tanta calidad como Batgirl, Secret Six o Birds of Prey. Incluye Tomb Raider #1-6 USA.



ASSASSIN'S CREED: EL CAKR

Editorial: Planeta | **Páginas:** 48 | **PVP:** 12,95 euros

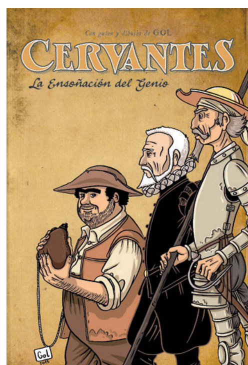
Segunda entrega del Ciclo 2 de esta adaptación al formato de la bande dessinée del famoso videojuego que continúa con el sucesor de Desmond Miles tras la muerte de éste, Jonathan Hawk, en busca del traidor de su célula. Y todo esto mientras El Cakr, su retrosujeto, un assassin en el antiguo Egipto, se enfrenta a una conspiración. Por Corbeyran y Defali.



5 CENTÍMETROS POR SEGUNDO

Editorial: Planeta | **Páginas:** 472 | **PVP:** 16,95 euros

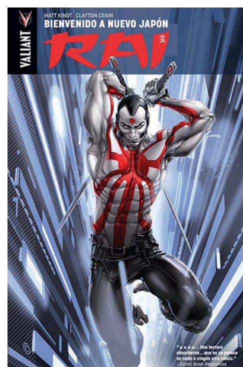
Adaptación a manga de la película de anime homónima de Makoto Shinkai, realizada junto a Yukiko Seike. Una chica y un chico en el instituto, una chica y un chico enamorados, que se separan, pasa el tiempo... pero vuelven a encontrarse con el paso del tiempo. Una historia de amor a lo largo de los años, sobre el primer amor, el olvido y el tiempo.



CERVANTES. LA ENSOÑACIÓN DEL GENIO

Editorial: Dibbuks | **Páginas:** 192 | **PVP:** 20 euros

El año que viene se cumplirán 400 años de la muerte de Miguel de Cervantes, autor, entre otras, de la novela más traducida del mundo: El Quijote. Por ello, Dibbuks saca a la venta esta biografía realizada por GOL en la que se desentrañan los momentos de la vida del hombre para explicarnos cómo se forjó la leyenda del Manco de Lepanto.



RAI

Editorial: Aleta/Valiant | **Páginas:** 112 | **PVP:** 12 euros

En el año 4001, nuestro mundo está devastado por las guerras, el holocausto y la radiación. Pero Japón no, el País del Sol Naciente es ahora un gigantesco satélite artificial en eterna órbita sobre la Tierra. Un mundo de moderno cyberpunk donde todo es controlado por Padre y que tiene a su mayor defensor en la misteriosa figura del espadachín conocido solo como Rai. Una nueva y magnífica serie de Valiant que Aleta trae al mercado español. Incluye Rai #1-4 USA



VINLAND SAGA 6

Editorial: Planeta | **Páginas:** 228 | **PVP:** 12,95 euros

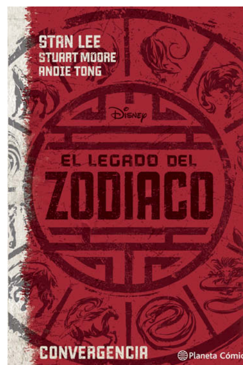
Nueva entrega del manga de Makoto Yukimura en el que se narra la historia de Thorfinn, el joven vikingo que busca vengar la muerte de su padre, el poderoso guerrero Thors, a manos de Askelaad, el mercenario para el que trabaja. Un seinen que ya ha enganchado a millones de japoneses y que tiene una documentación histórica inmejorable.



CAPUCCINO

Editorial: Planeta | **Páginas:** 192 | **PVP:** 8,95 euros

Wataru Yoshizumi, la mangaka que alcanzó la fama mundial con Marmalade Boy, vuelve con un título breve y autoconclusivo llamado Capuccino; la historia de dos chicos que están juntos desde la universidad y que nunca han dudado de su amor... hasta que se van a vivir juntos.



EL LEGADO DEL ZODIACO: CONVERGENCIA

Editorial: Planeta/Disney | **Páginas:** 480 | **PVP:** 20 euros

Un chico americano de origen chino llamado Steven Lee, 12 superpoderes desperdigados por el mundo procedentes de los símbolos del zodíaco chino, una trama a nivel global... y Steven en medio de todo. Novela ilustrada, ideada por Stan Lee y realizada por Stuart Moore y Andie Tong.



BRIBONES 2

Editorial: Dibbuks/Amigo | **Páginas:** 136 | **PVP:** 16 euros

Por fin, la esperadísima continuación del ¡Bribones! (Rogues!) de El Torres, llega a nuestras manos. Esta vez, RYP y Galindo son sustituidos en el apartado gráfico por la dibujante de estilo manga Lolita Aldea en una aventura de bárbaros, sí, pero en el mar, a bordo de un barco lleno de almas en pena y en un viaje que los llevará por el norte de Bram y que pondrá en peligro la amistad de éste con Weasel.



STAR WARS BATTLEFRONT



Desarrollador: DICE

Distribuidor: Electronic Arts

Plataforma: PS4 | Xbox One | PC

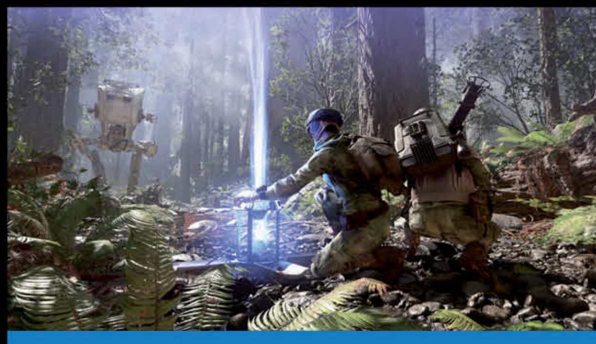
Lanzamiento: 19 / 11 / 2015

Género: Acción en primera persona

Sumérgete en tus fantasías de combate de *Star Wars*. Los ominosos pasos de un AT-AT retumban por el helado Hoth. Las fuerzas rebeldes disparan blásters y las motos speeder imperiales sobrevuelan los frondosos bosques de Endor. Los combates aéreos entre escuadrones de X-Wings y cazas TIE llenan el cielo. Sumérgete en las épicas batallas de ***Star Wars*** que siempre has soñado y crea tus momentos heroicos.

Lucha en nombre de la Rebelión o del Imperio en variadas partidas multijugador de hasta 40 jugadores, o en emocionantes desafíos basados en las películas, ya sea en solitario, a pantalla dividida o en cooperativo en línea. ***Star Wars Battlefront*** combina acción épica y galáctica con impactantes recreaciones de los planetas, armas, personajes y vehículos más emblemáticos del universo ***Star Wars***, además de los sonidos originales de las películas, para brindar a los fans la experiencia definitiva, auténtica e inmersiva que deseaban. ***SFW***









EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

DAVID PROWSE



Soy un hombre muy afortunado

Nombre
David Prowse

Profesión
Actor y culturista

Nacionalidad
Inglaterra, Reino Unido

Fecha de nacimiento
01 de julio de 1935

Se le conoce por...
Dar la percha a uno de los villanos más carismáticos del cine, Darth Vader.

Algunos títulos...
- El retorno del Jedi
- El imperio contraataca
- La guerra de las galaxias
- La bestia del reino
- Espacio: 1999
- Frankenstein y el monstruo del infierno
- La naranja mecánica
- El horror de Frankenstein

Tu primer recuerdo relacionado con el fantástico...
Cuando me vi maquillado como Frankenstein por primera vez

De pequeño querías ser...
Culturista

De pequeño te asustaba...
Ir al médico. Tuve que pasar una larga temporada rodeado de ellos.

Disfrutaste como nunca viendo...
La naranja mecánica

Tu escena favorita de ciencia ficción es...
La escena en la que Vader confiesa a Luke que es su padre

¿Y de terror?
Cuando Jack Nicholson rompe la puerta en "El resplandor"

Un referente fantástico.
"Drácula" de Terence Fisher

¿Un director?
Stanley Kubrick

¿Un actor?
Peter Cushing

¿Una actriz?
Carrie Fisher

¿Una serie de TV?
Monty Python Flying Circus

¿Una película a descubrir?
I am your father

La película más rara que hayas visto es...
No sabría decirte...

¿Y la peor?
No veo malas películas

¿Un libro?
Straight from the force's mouth

¿Existe vida después de la muerte?
No

¿Y en otros planetas?
Lo único que puedo decir es que en Alderaan ya no hay vida.

¿Qué es lo más raro que te ha sucedido nunca?
Descubrir en la proyección de "Star Wars" que habían doblado mi voz.

¿Qué personaje te gustaría ser y porqué?
Volvería a ser Green Cross Code Man, por todo lo que supuso en la prevención de accidentes en UK

Darías lo que fuese por conseguir...
Una invitación para asistir a la Convención Oficial de Star Wars en Londres 2016

¿Las películas en el cine o en casa?
Ahora, en casa.

¿Star Wars o Star Trek?
¿Hace falta que te responda a eso?

Tu comida favorita es...
Me gusta mucho el marisco.

¿Y bebida?
Una copa mitad de vino blanco dulce y mitad limonada

¿Eres supersticioso?
No

¿El destino está escrito?
Cada uno forja su propio destino

Si pudieses hablar con alguna personalidad fallecida ¿a quién elegirías y qué le preguntarías?
Quizás hablaría con Irvin Kershner sobre las nuevas películas de Star Wars.

¿Qué tipo de música sueles escuchar?
Me encantan los musicales. De hecho, he ido a clases de canto.

Te pone las pilas...
Ir a convenciones internacionales de ciencia ficción cada fin de semana.

No soportas...
La prepotencia

En tu tiempo libre te gusta...
Leer en una caseta de madera que tengo en el jardín

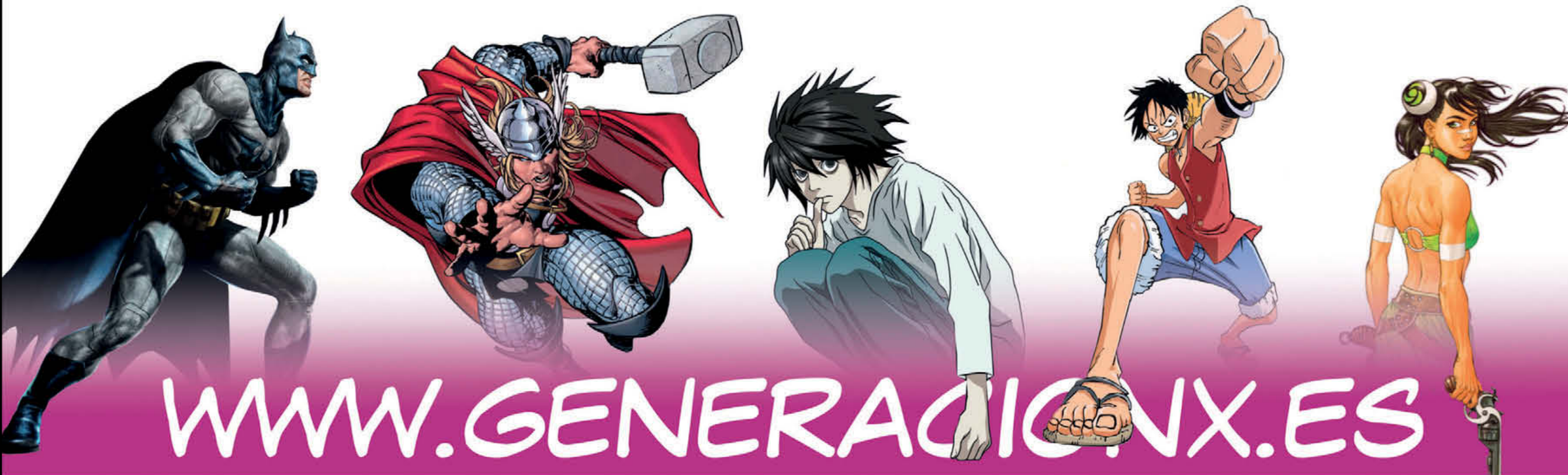
¿Tienes alguna manía o costumbre a la hora de trabajar?
Como buen británico, mi gran manía es ser puntual

¿En qué estás trabajando ahora? (Que nos puedas contar claro)
Estoy promocionando "I am your father" y sigo viajando cada fin de semana a un lugar distinto del mundo a una convención de ciencia ficción

¿Qué proyecto te gustaría llevar a cabo en un futuro no muy lejano?
Volvería a ser Darth Vader

GENERACIÓN X

TODO EN COMICS, JUEGOS, FANTASIA Y CIENCIA FICCIÓN



gen X Games







los juegos de la nueva zona crepuscular...

www.genxgames.es

GIGAMESH
el respeto por los géneros

Éstas Navidades

Canción de Hielo y Fuego



La novela río más espectacular jamás escrita